
8 97
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
Direkt von der E3
Die Highlights der größten Videospiele-Messe der Welt
PS
Die Traumfrau kehrt zurück
Tomb Raider 2
N64
Hyperrealistisch & knallhart
Goldeneye 007
Alles über den Film, das Spiel, den Automaten
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™
PS
SAT
4 391062 305803 08


Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.
KONAMI
Attacke!
Das Fesselndste, was in Sachen Fußball
je geboten wurde. Ein absolutes Muß für
jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.
• 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
• 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
• 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
• Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
- umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
- verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
- Erstellung eigener Spieler
- Speicheroptionen über Controller-Pak™...
• Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
• Lebensechte Animation durch Motion Capturing
• Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig
Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
95 %
Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %
Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
Spielspaß: 93 %
Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."
Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1
Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
NINTENDO64
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
i-dentität Solingen

MESSESTRESS

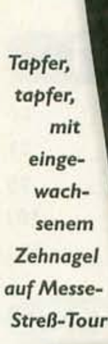
Jedes Jahr die gleiche Leier – vor der E3 freut man sich auf neue Spiele, tolle Parties und billiges Shoppen in Amerika. Kaum sind die Jungs aber zurück, wird gejammert die Füße tun weh, Termine wurden nicht eingehalten, keine Zeit, die gezeigten Spiele anzutesten – nichts hat also geklappt. In letzter Minute flatterte dann noch eine Einladung zur Pressekonferenz mit Bruce Willis ins Hotelzimmer, der dann mit drei Stunden Verspätung antanzte und nur belanglose Fragen beantwortete. Immerhin ist er der Meinung, Gewalt in Videospielen würde der Jugend in keinster Weise schaden, nur die echte Gewalt, wie sie tagtäglich über Nachrichten hört oder gar am eigenen Leibe zu spüren kriegt, beeinflusse unsere Kinder. Daß wohl nur unsere Redakteure jammernde Weich eier sind, bewieß Michael Friesl von Nintendo Deutschland, der trotz schwerer Verletzung am rechten großen Zeh tapfer drei Tage E3 im Anzug und in Badeschlappen überstand und mit der Mitleidstour sogar großen Erfolg bei den weiblichen Besuchern hatte. Zu den erfreulichen Randerscheinungen gehörte eine lange Kolonne unbezahlbarer Oldtimer, die uns auf dem Fußmarsch zum Messe-Center den Weg versperrte, doch von einem echten Duesenberg und weiteren Meisterwerken früherer Ingenieurskunst läßt man sich gerne aufhalten. Auch während der E3 wurden die PS im Manne kräftig animiert, den roten Lamborghini wären wir gerne mal probegefahren. Nun denn – die nächste Messe kommt bestimmt...

Eure Video Games

Am Titus-Stand gab's diesen Lamborghini zu bestaunen, reinsetzen leider verboten



Muskelbepackt und leicht gekleidet, beliebtes Werbemittel vieler Softwarefirmen



Tapfer, tapfer, mit eingewachsenem Zehnagel auf Messe-Streß-Tour

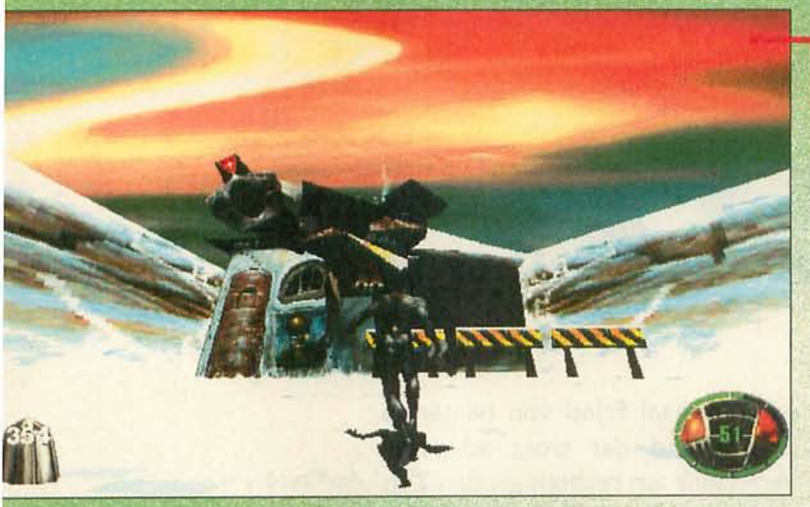


Man schlendert durch Atlanta und denkt an nichts Böses und plötzlich rollen einem solche Traumkarossen entgegen

Inhalt

AUF EINEN BLICK

● Titelthemen



62 *MDK (PS): Shinys PC-Meisterwerk wird von einem relativ unbekannten Entwicklerteam aus Los Angeles für die Playstation umgesetzt. Wir haben die Jungs besucht, um uns von der Qualität der Konvertierung vor Ort zu überzeugen und Euch das Team von Neversoft genauer vorzustellen*



74 *BATMAN & ROBIN (PS): Ganz Gotham City als Spielwiese für Batman & Robin. In Probes exzellentem 3D-Action-Adventure wurde die gesamte Stadt integriert!*



42 *FORMEL I 97 (PS): In der letzten Ausgabe hatten wir Euch die Entwicker vorgestellt, inzwischen erhielten wir auch eine Preview-Version von Psygnosis´ neuem Formel-I-Hammer und berichten über Fahrgefühl, neue Features, Splitscreen-Modus und was uns sonst noch auffiel*

26 *LOST WORLD: Wir stellen wir Euch das Playstation-Spiel, den Film und den Sega-Automaten vor*

NEWS

RUBRIKEN

TIPS + TRICKS



06 *E3-MESSE-BERICHT: Zum ersten Mal traf sich die Videospiel-Industrie im riesigen Kongreß-Center in Atlanta, und das Motto lautete eindeutig mehr, mehr, mehr. Noch nie gab es so viele Neuheiten zu sehen und die Qualität der ausgestellten Produkte war generell sehr ansprechend. Wolfgang und Rob haben sich drei Tage lang die Füße wundgelaufen und alle Spiele in einem 16-seitigen Messebericht für Euch zusammengefaßt. Im Anschluß stellen wir Euch einige Highlights gesondert vor.*



34 *CONKERS QUEST (N64): Neben Banjo-Kazooie war dieses niedliche 3D-Adventure Nintendos diesjährige Messeüberraschung*

32 *Goldeneye (N64): Rares knallhartes Actionspiel im exklusiven Preview mit Interview*

40 *TOMB RAIDER 2 (PS) : Lara Croft ist zurück, hübscher denn je, mit neuen Moves, neuen Gegnern und im knappen Bikini!*

94 *WARCRAFT 2 (PS/SAT): Blizzards geniales PC-Echtzeitstrategiespiel beweist im Test auch als Konsolenumsetzung absolute Klasse*

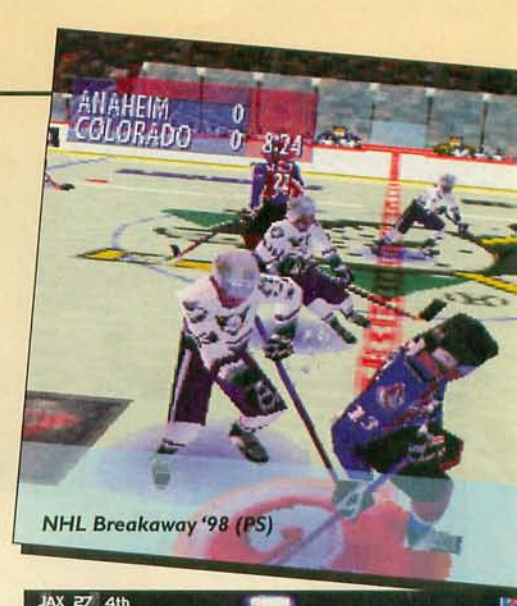


38 *METAL GEAR SOLID (PS): Das wahrscheinlich beste Actionsspiel der E3 kommt von Konami*



TEST

E3 MESSEBERICHT



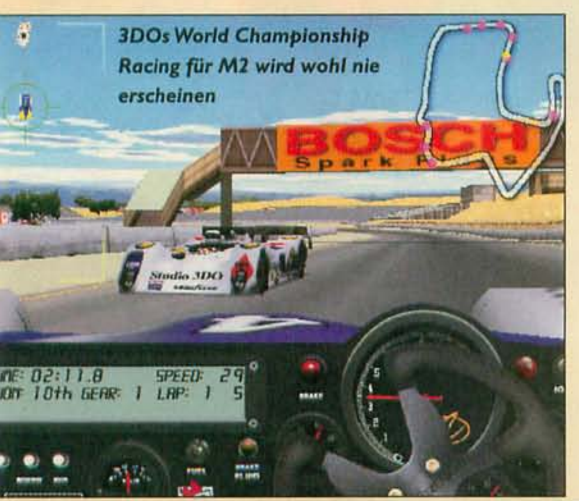
NHL Breakaway '98 (PS)



NFL Quarterback Club für Playstation

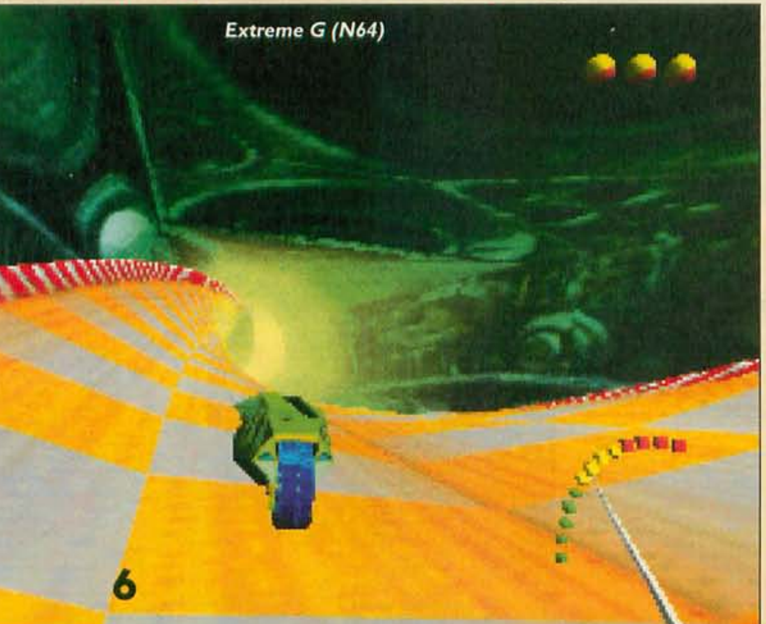
Mehr Spiele als jemals zuvor bot die diesjährige E3 in Atlanta an, vor allem für die Sony Playstation rollt eine unüberschaubare Masse an Produkten auf uns zu, während Nintendo immer noch Probleme hat, genügend Nachschub fürs Nintendo 64 zu liefern. Für den Saturn werden viele Spiele nicht mehr umgesetzt, dafür ist die Qualität der angebotenen Titel sehr hoch. Wie immer haben wir auch dieses Jahr den Messeüberblick nach Firmen gegliedert, im Anschluß daran findet Ihr einige der Messe-Highlights ausführlich beschrieben.

Forsaken (PS)



3DOs World Championship Racing für M2 wird wohl nie erscheinen

Mit Konsolen hat **3DO** nicht mehr viel am Hut. Für die eigene 32-Bit-Hardware entwickelt man nicht mehr, für die Playstation soll eine Umsetzung des Action-Strategie-Titels **Army Men** folgen, von dem allerdings nur die PC-Version zu sehen war. In dem kleinen Hotelzimmer – die Kosten für einen Stand auf der Messe wollte man sich wohl sparen – stand immerhin die M2-Hardware, und so durften wir ein paar Runden bei **World Championship Racing** (M2) drehen, das laut 3DO fertiggestellt ist und sofort ausgeliefert werden könnte. Leider hat Matsushita das M2 inzwischen gestrichen, wovon 3DO interessanterweise nichts wußte.


Extreme G (N64)

ACCLAIM war hocherfreut über die Auszeichnung für **Forsaken** (N64, PS), das zum besten Spiel der Messe gewählt wurde. Das Spielprinzip erinnert stark an Descent, grafisch wirkt **Forsaken** mit genialen Lichteffekten und schneller 3D-Engine aber um Klassen besser. Nähere Infos zum 3D-Action-Adventure **Batman&Robin** (PS) findet Ihr auf Seite 74, **Extreme g** hatten wir Euch schon in den letzten beiden Ausgaben vorgestellt. **NFL Quarterback Club '98** (N64, PS) setzt vor allem fürs Nintendo 64 im HiRes-Modus einen neuen Standard, an dem andere Sportspiele gemessen werden. Auch **NHL Breakaway '98** (N64, PS, SAT) könnte grafisch und spielerisch den Spitzenplatz bei Eishockeysimulationen einnehmen, eine Überraschung war **NBA Jam '98** (N64, PS), das nur als Video im Kämmerchen lief und neben dem bekannten Action-Mode auch eine hochwertige Simulation mit fünf Spielern pro Team und realistischer Spielengine anbietet. Wer von den zahllosen Wrestling-Updates immer noch nicht die Nase voll hat, wird mit **WWF '98** (N64, PS) zufriedengestellt. **Magic: the Gathering** für jeden Geschmack lautet das Motto, denn nach dem bekannten Strategiespiel **Battlemage** (PS, SAT) folgt mit **Armageddon** (N64, PS) gleich noch eine actionlastige Automatenumsetzung, wo Ihr mit einer Vielzahl von Zaubersprüchen in einer Arena aufeinander losgeht. Ob die **Fantastic 4** (PS) als Final-Fight-Verschnitt dem Genre neue Impulse vermitteln können, darf bezweifelt werden, Prügelfans werden mit



In Pitfall 3D (PS) schwingt sich Harry Jr. erstmals durch dreidimensionale Landschaften

Hier seht Ihr das Rennspiel Felony 11-79

Apocalypse (PS)

Aqua Prophecy stammt aus der Feder der Coolboarder-Macher und wird von ASCII in westlichen Gefilden vermarktet

dem banalen Spielablauf trotzdem zufrieden sein. Rätselfreaks warten schon lange auf **Riven: The Sequel to Myst**, das eines der wenigen Produkte im Acclaim-Katalog ist, das neben Playstation auch für Saturn veröffentlicht wird.

ACCOLADE hat die Entwickler der beiden Destruction-Derby-Spiele engagiert und läßt sie gerade an **Test Drive 4** (PS) werkeln, das im Gegensatz zu seinen Vorgängern tatsächlich einen guten Eindruck macht. Die Programmierer planen sogar einen Trip nach München, um Eindrücke für einen Stadtkurs durch die bayerische Metropole zu sammeln. Zu den angebotenen Boliden gehören neben dem Zehnzylinder-Monster Viper auch Klassiker wie die Cobra aus dem Jahr 1967 und der Camaro ZL-1. Altmeister Jack Nicklaus hat sich die Rechte an seinem guten Namen für die Golfsimulation **Jack Nicklaus '98** (PS) sicher gut bezahlen lassen, erstmals bietet Accolade PS-Besitzern als Option einen Kurs-Designer an, mit dem Ihr Eure eigenen Golfplätze entwerfen könnt.

Bei **ACTIVISION** konzentriert man sich auf zwei Playstation-Titel, für den Actionshooter **Apocalypse** sicherte man sich die Mitarbeit von Bruce Willis, als dessen Kumpan Ihr Euch durch zahlreiche, grafisch ansprechende Welten ballert. Mehr zu Apocalypse in der nächsten VG. An **Pitfall 3D** (PS) wird noch fleißig gearbeitet, erst im Frühjahr 98 darf Pitfall Harry Jr. zu seinem ersten 3D-Abenteuer aufbrechen, wobei einige der Level nur Pseudo-3D-Welten ähnlich wie Pandemonium anbieten, wo Euer Weg im Prinzip genau vorgegeben ist.

Dezent und bescheiden gab sich bislang Kings Field-Entwickler **ASCII ENTERTAINMENT**: Gab es auf der letzten E3 noch wenig Neues zu sehen, sorgte das japanische Softwarehaus diesmal mit einem beachtlichen Playstation-Line-Up für entsprechend Furore. Etwas nassfeucht geht es gleich zu Beginn bei dem 3D-Action-Adventure **Aqua Prophecy** vonstatten. In einer malerischen Unterwasserwelt macht Ihr Euch als schnuckelige Badenixe (Lara Croft läßt grüßen!) auf die Schwimmflossen, um mysteriöse Geheimnisse rund um Atlantis zu enträtseln. Hinter dem ungewöhnlichen Titel **Felony 11-79** verbirgt sich ein Fun-Racer, der in Japan bereits unter dem Namen **Runabout** über die Ladentheke ging. Als Fahrzeuge stehen 22 verschiedene PS-Boliden zur Auswahl, die Palette reicht hierbei von einem schnittigen F1-Flitzer bis zum Vespa-Roller. In noch einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet sich das 3D-Rollenspiel **Shadow Madness**, in dem der Spieler eine dreiköpfige Party durch SGI-gerenderte Fantasy-Welten führt. Mit Schwert, Bogen oder Henker-Sense bewaffnet, liefert Ihr Euch mit bizarren Monster-Kreaturen atemberaubende Echtzeit-Kämpfe. Mit dem Horror-Adventure **Clock Tower** präsentiert ASCII einen **Resident-Evil**-Klone, der in puncto Blutverschwendung dem Original in nichts nachstehen soll. Der Spieler steuert wahlweise einen von vier Charakteren durch zahlreiche Render-Kulissen mit dem Ziel, ein verschwundenes Zauberschwert zurückzuerobern. Via Bleikugel-Power und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Monsterhorden ordentlich Paroli. Zahlreiche Level und knackige



Das Off-Road-Spektakel Hardcore geht in die zweite Runde

Spielerisch famos: Marvel Super Heroes

Gigantische Explosionseffekte und faszinierende 3D-Welten erwarten Euch in dem spannenden Action-Inferno "One" das von der US-Firma ASC -Games stammt

Resident Evil 2 gab es leider nur als Self-Running-Demo auf dem Stand zu bestaunen

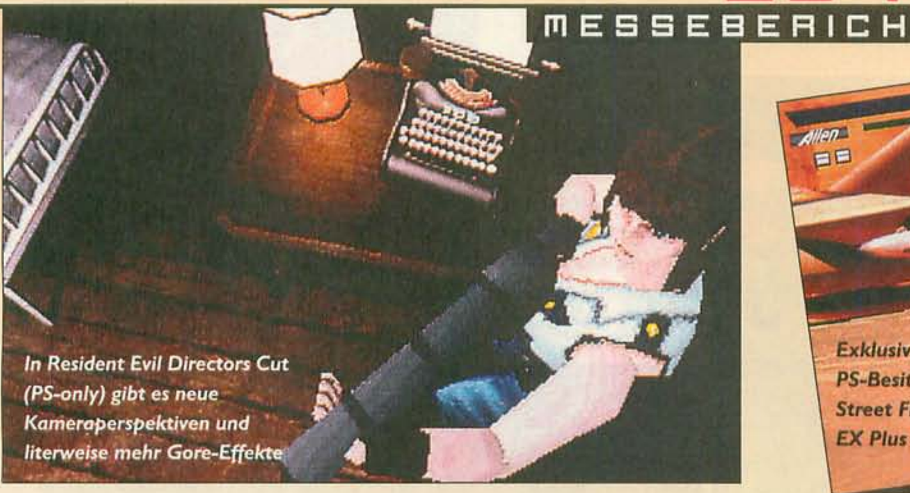
Rätsel versprechen ein munteres Grusel-Gekloppe. **Moon** ist ein weiteres 3D-Rollenspiel, in dem Ihr Euch aus der Iso-Perspektive den anrückenden Monsterscharen entgegenstellt. Im Gegensatz zu den „seriöseren" Genrevertretern handelt es sich hierbei mehr um eine Fantasy-Satire, die humoristisch stark an Psygnosis´ abgedrehtes „Scheibenwelt"-Abenteuer erinnert.

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von **ASC GAMES**. Der Auslöser dieses röhrenden Soundspektakels war schnell ausfindig gemacht. Frei nach dem Motto: „Born to be wild" dürfen in Kürze alle Off-Road-Raser bei der Playstation-Fortsetzung von **Hardcore** Vollgas geben. Bis auf eine geringfügig verbesserte Optik, neue Strecken und einen Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus blieb spielerisch alles beim alten. Etwas bleihaltiger geht es in dem Cyber-Action-Adventure **ONE** (PS) vonstatten, das in einer fernen Zukunftswelt spielt. Als Superpolizist mit dicker Plasma-Gun bewaffnet, wandert Ihr durch dreidimensionale Echtzeit-Kulissen und versucht, übelgelaunte Gangster umzunieten. Hobbyfischer bekommen mit **Bass Tournament** (PS) ihr Traumspiel präsentiert. Ohne sich nasse Füße zu holen, darf man hier an idyllischen Seen auf Wettkampf-Angeltour gehen

Klein aber oho – der **ATLUS**-Stand gehörte zu unseren persönlichen Highlights, denn auf **Ogre Battle** (PS) warten wir schon sehr lange. Endlich gibt es wenigstens mal eine englische Version dieses genialen Strategiespiels, das Ende Juli in den Staaten veröffentlicht wird. Vielleicht erbarmt sich ja ein europäischer Vertrieb und sichert sich die Rechte für Deutschland.

BMG INTERACTIVE, der Softwareableger des zweitgrößten Medienkonzerns der Welt, zeigte an seinem Stand eine Reihe von zukünftigen Playstation-Produkten, die teils vorerst nur in ihrer PC-Fassung spielbar waren. Bei DMAs **Grand Theft Auto** (PS) sind erstmals Bleifuß-Fetischen mit taktischen Hintergedanken gefragt. Aus der Vogelperspektive gezeigt, liefert Ihr Euch mit hartnäckigen Gesetzeshütern heiße Verfolgungsduelle, wechselt in andere Vehikel, führt Gespräche und versucht mit diesen Erkenntnissen vorgegebene Missionsziele zu lösen. Hinter **Tanktics** (PS) verbirgt sich ein Strategie-Actionspiel, in dem ein kleiner Flugdrache als Konstruktionsmaschine bzw. Transportmittel für Panzer mißbraucht wird. Habt Ihr damit einen Panzer aus vielen Einzelteilen zusammengestellt, gilt es damit verschiedene Zerstörungsmissionen zu bewältigen. In **Spec Ops – U.S. Army Rangers** (PS) wird der Spieler zum gnadenlosen Einzelkämpfer. Aus der Ego-Perspektive schlägt sich der wackere durch diverse Spezialaufträge, die mit realistischen Umfeldbedingungen aufwarten. Ob die Playstation-Varianten mit der gleichen Komplexität wie die PC-Versionen aufwarten können, bleibt noch abzuwarten. Ebenfalls aus dem DMA-Entwicklungslabor stammt das Nintendo 64-Spiel **Silicon Vally**. Hier steuert Ihr einen kleinen IC-Chip durch kunterbunte 3D-Kulissen und versucht, skurrilen Angreifern aus der Tierwelt den Garaus zu machen. Der kleine Silizium-Chip besitzt die außergewöhnliche Fähigkeit, sich in andere Formen zu transformieren. In **Courier Crisis** (PS) besteigt Ihr den Sattel eines Fahrrad-Kurierdienstes, der mit allen Mitteln seine Aufträge erfüllen muß. Das interaktive Rockstudio **The Tour** gab es nun auch in einer PS-Variante zu sehen. Mit einem Spezial-Sensor, der am Joypad-Port angestöpselt wird, darf der virtuelle Luftgitarrenspieler viele bekannte Rock-Melodien nachspielen.

Wie nicht anders zu erwarten, wurden bei **CAPCOM** fast ausschließlich Playstation- und Saturn-Adaptionen von aktuellen Automatenhits gezeigt. Einen sehr guten ersten Eindruck hinterließen die beiden Beat'em-Up-Konvertierungen **Marvel Super Heroes** (SAT, PS) und **X-Men vs. Street Fighter** (SAT, PS), die sowohl spielerisch als auch optisch überzeugen


In Resident Evil Directors Cut (PS-only) gibt es neue Kameraperspektiven und literweise mehr Gore-Effekte


Exklusiv für PS-Besitzer: Street Fighter EX Plus

können. Für Sammler und Fans von Capcoms weltberühmter Prügelserie ist die **Super Street Fighter 2 Collection** (SAT, PS) gedacht. Auf der CD befinden sich die Originalversionen von SSF 2 (+Turbo) und **Super Street Fighter Alpha 2 Gold**, das mit neuen Moves aufwartet. Mit **Breath of Fire 3** (PS) hatte man endlich auch das 32-Bit-Rollenspiel-Sequel in englischer Sprache angekündigt. Die Hintergrundgrafiken und die Figuren wurden teilweise mit SGI-Workstations generiert, die Handlung knüpft nahtlos an die beiden SNES-Vorgänger an. Das ultimative Horror-Action-Adventure **Resident Evil** erscheint in einer ungeschnittenen Directors Cut-Fassung exklusiv für Sonys Playstation. Neue Kameraperspektiven, mehr Gore-Effekte und verändertes Charakterprofile sollen den Fan ein zweites Mal zum Durchspielen bewegen. Als zusätzlicher Kaufanreiz liegt der Spielepackung eine Demo-CD von **Resident Evil 2** bei. Das heißersehnte Sequel war übrigens nur als Self-Running-Demo zu bewundern, mit dem Hinweis, daß es eine Veröffentlichung frühestens im nächsten Jahr geben wird (schade). Bei **Street Fighter EX Plus** (PS) fliegen Euch erstmals die kantigen Polygon-Fäuste der dreidimensionalen Street-Fighter-Garde um die Ohren. Neben einem reichhaltigen Schlagrepertoire stehen dem SSF-2-Fan alle Specials und Kniffe des Automatenvorbilds zur Verfügung. Für Rockman-Anhänger gibt´s mit **Mega Man X4** (PS, SAT) und **Mega Man Neo** (PS) zwei neue Action-Abenteuer. Letzterer Playstation-Exklusiv-Titel verfrachtet den berühmten Capcom-Helden erstmals in die dritte Dimension. Eingeschworene Arcade-Fans dürfen sich auf die **Dungeon & Dragon Collection** (PS, SAT) freuen. Auf der CD befinden sich die zwei ersten Coin-Op-Klassiker **Tower of Doom** und **Shadow over Mysteria** der Adventure-Serie. Außerdem konnten sich alle Besucher an dem brandneuen **Darkstalkers-3**-Automaten vergnügen, der ebenfalls eines Tages für die Playstation und den Saturn umgesetzt wird.



Disney Interactivs Hercules braucht sich vor seinem Filmvorbild nicht zu verstecken

Alle Figuren und Hintergründe in Skull Monkey (PS) wurden aus Lehm geformt

GEX 2: Enter the Gecko war eines der wenigen Messe-Highlights

Gex wandert erstmals durch wunderschöne 3D-Kulissen (Playstation)

So ein Flammenwerfer läßt auch einen Saurier nicht kalt (Lost World, PS)

In einem von der hektischen Außenwelt abgeschotteten Konferenzraum präsentierte **CRYSTAL DYNAMICS** seine anrauschenden Spieleknaller für die Weihnachtssaison. Eines der beeindruckendsten Spiele der Messe haben wir dann auch hier vorgefunden. Die coolste Echse der Videospielgeschichte **Gex: Enter the Gecko** (PS) meldet sich in einer faszinierenden 3D-Welt zurück. Ihr steuert den Gecko durch gefährliche Plattformwelten, die mit wunderschönen Spezialeffekten aufwarten. Im Spielablauf wird gezoomt, rotiert und gedreht, was die Chips der Playstation hergeben. Für das riesige Level-Umfeld wurde eine umwerfende 3D-Engine entwickelt, was sich in einer exzellenten Grafikqualität wiederspiegelt. Ob die spielerische Note an die von Mario 64 heranreicht, bleibt allerdings noch abzuwarten. Ein weiteres Highlight im Hüpfspiel-Bereich hat Crystal Dynamics mit dem Sequel **Pandemonium 2** (PS) vorgestellt. Mit gewohnten Jump'n'Run-Manövern dirigiert Ihr einen der beiden Helden aus dem ersten Teil durch neue wunderschön stilisierte Landschaftsszenerien, die mit traditionellen Gemeinheiten und Feindscharen übersät sind.

Wie bereits seit längerem bekannt ist, nimmt das französische Softwarehaus **CRYO INTERACTIVE** in Zukunft selbst die Vermarktung seiner Produkte in die Hand. Für die Playstation befinden sich eine ganze Reihe von interessanten Software-Titeln in der Mache. **Pax Corpus** spielt in einer dreidimensionalen Grafikumgebung, in der ein weiblicher Action-Star die Hauptrolle spielt. Ihr wandelt auf den Spuren der Weltretterin „Kiyana Soro" und erforscht mysteriöse Geheimnisse einer verzwickten Sci-fi-Kultur. Außerdem geplant sind Playstation/Saturn-Umsetzungen von den beiden PC-Adventure-Spielen **Atlantis** und **Ubik**. Zu guter letzt steht mit **Dreams to reality** ein grafisch beeindruckendes 3D-Action-Adventure auf dem Release-Plan, das neben der gezeigten PC-Fassung auch für die Playstation umgesetzt wird.

Der Spiele-Ableger der berühmten Zeichentrickschmiede **DISNEY INTERACTIVE** stellte mit **Hercules** das Playstation-Spiel zum gleichnamigen Film vor, über das wir bereits in der vorigen Ausgabe ausführlich berichteten.

Mit **Lost World** (PS) dürfte **DREAMWORKS INTERACTIVE** wohl einen der größten Hits des Jahres im Programm haben, die Saturn-Version kommt übrigens von Sega direkt. Wir haben die Entwickler der PS-Umsetzung nach der Messe besucht, den Bericht findet Ihr ab Seite 26. Das zweite Konsolen-Produkt namens **Skull Monkeys** (PS) stammt von der kalifornischen Firma Neverhood, wo sich einige ehemalige Shiny-Mitarbeiter zusammengetan haben, um mit Lehmfiguren Spiele zu entwerfen. Das witzige Jump'n Run und das Team dahinter stellen wir Euch in der nächsten Ausgabe ausführlich vor.

Lara Croft ist wieder unterwegs: Tomb Raider 2 (PS)

Fighting Force von Eidos soll einer der großen Weihnachtshits 97 werden

Nascar '98 (PS)


FIFA Soccer '98


Dungeon Keeper (Bild aus der PC-Version)

Lara Croft war der unumstrittene Star am **EIDOS**-Stand, wo man nur mit viel Geduld an **Tombraider 2** (PS) herankam, das wir Euch auf Seite 40 vorstellen. Auch der 3D-Actionprügler **Fighting Force** (PS) war ständig umlagert; über 40 Angriffsvarianten beherrscht jeder der vier Charaktere. Zehn düstere Verliese und mehr als 50 unterschiedliche Gegner erwarten Euch in **Deathtrap Dungeon** (PS), einem harten 3D-Actionspiel. Als junger Ninja Kurosawa prügelt Ihr Euch in **Ninja** (PS) durch 14 actiongeladene Level in drei verschiedenen Welten. Schon letztes Jahr wurde uns der C&C-Klone **Conquest Earth** (PS) vorgestellt, auch das PC-Action-Adventure **Omikron** soll für Playstation umgesetzt werden. Die Snowboard-Simulation **Chill** bietet 50 Kurse und einen Zweispieler-Modus per Splitscreen und Linkoption. Während der Messe bestätigte Eidos die Entwicklung von N64-Spielen ohne einzelne Produkte zu nennen, man kann aber davon ausgehen, daß Lara Croft wohl bald auch N64-Besitzer mit Ihren Kurven begeistern wird.

ELECTRONIC ARTS zeigte sich erwartungsgemäß wieder von der sportlichen Seite, mit **NHL '98** (PS,SAT), **Madden NFL'98**, **NBA '98**, **Triple Play '98** (alle PS) und **FIFA '98: Road to the Worldcup** (N64, PS) will man der Konkurrenz den Erfolgs-Zahn ziehen. Am Stand waren bis auf FIFA leider nur die jeweiligen PC-Versionen ausgestellt, von allen Sportsimulationen sollen neben Playstation- nächstes Jahr auch N64-Umsetzungen erscheinen. Da keine der Konsolenadaptionen spielbar war, können wir Euch auch keine ersten Eindrücke vermitteln oder über neue Features berichten. Mit **Nuclear Strike** (PS) geht die Strike-Serie in die vierte Runde, diesmal verschlägt es Euch nach Nordkorea, um einen Wahnsinnigen aufzuhalten, wofür Euch immerhin zehn unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Die beiden Bullfrog-Kracher **Populous 3** und **Dungeon Keeper** werden auch für die Playstation umgesetzt, und in Europa vertreibt EA Dreamworks **Lost World**.

Neben dem spielerisch sehr beeindruckenden **Croc** (PS, SAT), das wir Euch schon vorgestellt hatten, gab es bei **FOX INTERACTIVE** für **Aliens vs. Predator** (PS, SAT) eine Weltpremiere, allerdings war nur die PS-Version auf einem Monitor als Video zu sehen, gleichzeitig wurde der 3D-Shooter auf das Frühjahr 98 verschoben.

Einen weiteren vielversprechenden Nintendo 64-Knaller gab es bei **GAMETEK** zu sehen. Das 3D-Ballerspiel **Robotek** scheint nach vorangegangenen Personalproblemen nun in den letzten Fertigstellungszügen zu liegen und machte sofort Laune auf mehr. In Robotek nehmt hinter den Cockpit-Kontrollen eines flotten Raumjägers mit Morphing-Eigenschaften Platz und liefert Euch mit außerirdischen Eindringlingen und gigantischen Raumschiffen interstellare Ballergefechte. Wie bei Starfox 64 wird auch hier das neue Vibration-Pack unterstützt. In den USA sind die beiden Game-Shows **Glücksrad** und **Jeopardy!** seit Jahren

Robotek für das Nintendo 64 war endlich spielbar

Auch riesige Raumschiffe-Komplexe müssen in Robotek erforscht werden

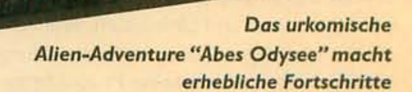
In Duke Nukem 64 dürfen bis zu vier Spieler mitmischen

Das Rennvergnügen auf eine etwas andere Art: BugRider für die Playstation

der absolute Renner. Aber auch hierzulande ziehen die deutschen Ausgaben der lizensierten US-Shows immer mehr Zuschauer in ihren Bann. Grund genug für Gametek zwei Nintendo-64-Spiele zu produzieren, die mit den typischen Eigenschaften der Spielshows aufwarten. Der Spieler schlüpft bei den N64-Version von **Glücksrad** und **Jeopardy!** in die Rolle der Kandidaten und darf nach Begriffen suchen oder knifflige Fragen zu allen möglichen Wissenbereichen beantworten. Für Deutschland sind laut Gametek speziell angepaßte Versionen geplant, die auch den jeweiligen bekannten Moderator enthalten.

Spieleveteran **GREMLIN INTERACTIVE** konnte uns auf der sehr beengten Ausstellungsfläche leider nur ein PlayStation-Spiel vorführen. Mehr gab es zu diesen Zeitpunkt auch noch nicht zu sehen wie man es uns eindringlich versicherte. Angekündigt sind eine ganze Reihe von Sportspielen, das wären im einzelnen **Actua Soccer 2**, **Actua Golf 2**, **Actua Tennis** und **Actua Ice Hockey** (alle PS, SAT) von denen es zumindest schon den einen oder Screenshot zu sehen gab. Von dem neuen Fun Racer **Buggy** konnten wir lediglich eine frühe Alpha-Version kurz anspielen. Als Basis diente die 3D-Engine von Hardcore 4x4, die optisch um einiges verbessert wurde.

Im Gegensatz zur letzten London-ECTS hat **GT-INTERACTIVE** einen beachtlichen Messestand aufgebaut, der mit reichlich interessanten Neuheiten bestückt war. Bei BugRider (PS) rast Ihr mit flügelschwingender Insektenpower durch schikanenreiche Dschungelstrecken und versucht, die konkurrierende Gegnerschaft mit einem hochexplosiven Waffenarsenal aus dem Rennen zu werfen. In **Youngblood** (PS) begebt Ihr Euch mit einer Dreier Party auf gefährliche Abenteuerreise und kämpft Euch durch bildschöne Render-Kulissen. Die beiden PC-Knaller **Duke Nukem 3D (64)** und **Hexen (64)** werden gerade auf Nintendo-64-Form getrimmt (neue Waffen, Levels etc.). Für die Playstation erscheint eine Exklusiv-Variante, die den Titel **Duke Nukem: Total Meltdown** trägt. Das Spielprinzip aller Versionen ist schnell auf einen Nenner gebracht. Mit verschiedenen High-Tech-Kanonen oder feuerspuckenden Zauberstäben bestückt, stampft Ihr als cooler Söldner durch finstere 3D-Katakomben oder Sci-fi-Umgebungen, löst einfache Schalterpuzzles und setzt der endlos scheinenden Alien/Monster-Plage ein hochexplosives Zerstreuungsende. Als Besonderheit bieten beide


Das urkomische Alien-Adventure "Abes Odysee" macht erhebliche Fortschritte

Ego-Shooter eine Vier-Spieler-Option an. Über das witzige Plattformspiel **Abes Odysee** (PS) haben wir bereits in Ausgabe 04/97 berichtet. Die lustige Storyline verspricht einiges: Versklavte tolpatschige Aliens werden in einer Fleischfabrik gefangengehalten und später selbst als Konservenkost verarbeitet. In der Hautrolle des Alien-Revolutionär „Abe" zieht Ihr in den Kampf gegen Fabrikwächter. Verrückte Apparaturen helfen Euch dabei, die vandalierenden Wachmänner vom Massenmord des eigenen Volkes abzuhalten. Witzig animierte Sprites und ein ausgeklügeltes Gameplay lassen auf einen interessanten Titel hoffen.


Ball on Fire
NBA
HANG TIME
Pippen und Rodman. Die Körbe krachen. Sohlen qualmen. Alley
Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire".
Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes
Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist
Basketball pur mit den absoluten Cracks der
NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.
Nintendo
NINTENDO64
The New Dimension of Fun
© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.



Der Kult-Klassiker Frogger darf erstmals seine wahnwitzigen Hüpf-Abenteuer in einer kunterbunten 3D-Welt bestreiten (Playstation)



Clayfighters Extreme (PS)



Wild Nines (PS) von Shiny Entertainment soll noch vor Weihnachten kommen

Branchen-Neuling **HASBRO INTERACTIVE** konnte auf der E3 erstmals seine eindrucksvolle Produktpalette im Konsolenbereich der breiten Öffentlichkeit vorstellen. Harte Balleraction bietet gleich zu Beginn **Beast Wars**, das die Nachfolger-Charaktere der legendären Transformer-Figuren präsentiert. Durch einen Cyber-Chip mit mechanischen Technologien verwandeln sich ursprünglich harmlose Tierchen in furchteinflößende Kreaturen. Aus 3D-Blickwinkel tobt Ihr mit Morphing-Fähigkeiten durch feindverseuchte Landschafts-Szenarien und säubert nach bester **Mechwarrior**-Manier den Bildschirm von herumwuselnden Feind-Objekten. Für die nostalgisch veranlagte Jump'n'Run-Gemeinde und alle, die Spaß an unkomplizierten Spielprinzipen haben, ist **Frogger** gedacht, das den legendären Kult-Frosch aus den frühen Achtzigern in einer völlig neuen 3D-Umgebung präsentiert. Mit gewohnten Befehlsmanövern dirigiert Ihr einen grünen Laubfrosch durch wunderschön gezeichnete Landschaftsszenerien, die mit den klassischen Gemeinheiten wie z.B. sechsspurigen Autobahnen und weiteren tierischen Feindscharen übersät sind. Nach dem Erspielen von bestimmten Schwierigkeitsgraden kann man sogar das Original „Classic"-Arcade-Spiel anwählen, was gerade Oldie-Fans in kindheitliche Zocker-Erinnerungen zurückversetzen sollte. Für Hobby-Geldhaie und Freunde des Brettspiel-Klassikers setzt Hasbro **Monopoly** auf Playstation-Format um. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können zusammen gemütlich von der Couch aus Grundstücke verschieben und Hotels verscherbeln. Des weiteren gab es **Flottenkommando** (PS) zu sehen, das in die Genresparte „Strategisches Schiffeversenken" mit Echtzeit-Berechnung eingestuft werden kann. Ebenfalls mit reichlich taktischen und strategischen Finessen ausstaffiert, präsentiert sich die digitale Brettspielumsetzung **Risiko** (PS).

Bomberman 64 könnte der Multi-Player-Spaß schlechthin werden (N64)

Bei **HUDSON SOFT** herrschte nach einer längeren Pause endlich wieder mal eine Bomben-Stimmung. Voller Stolz führte man uns **Bomberman 64** vor, das wie alle seine Vorgängervarianten erst im Multi-Spieler-Modus seine wahren Qualitäten entfaltet. Das grafisch ausgezeichnete Beat'em-Up-Spiel **Dual Heroes** fanden wir ebenfalls auf dem Stand vor und es hinterließ beim ersten Anspielen einen recht soliden Eindruck.

Die **INTERPLAY**-Pressemappe sorgte für einige Lacher in der Redaktion, denn **Earthworm Jim 3D** (N64, PS) wurde für Januar 1997 angekündigt. Wir gehen mal davon aus, daß Januar 98 gemeint ist, denn vom Spiel war auf der Messe nichts zu sehen. Shinys **Wild Nines** (PS) hatte schwierige Zeiten zu durchstehen, fast das komplette Team wurde ersetzt und das Spiel grafisch neu konzipiert. Die ersten spielbaren Level waren das Ergebnis von nur zwei Monaten Arbeit und lassen kaum Rückschlüsse auf die Qualität des Produktes zu. **Power Boat** (PS) heißt der Konkurrent zu Sonys Rapid Racer, bei dem Euch neun Kurse zur Verfügung stehen. Besonders stolz sind die Entwickler auf die realistische Simulation der Wasseroberfläche und der physikalischen Kräfte, die auf das Rennboot einwirken. Im Affenzahn flitzt Ihr bei **Crime Killer** (PS) durch futuristische Großstädte auf der Jagd nach Verbrechern, wobei es in zehn Levels mehrere Missionen zu erfüllen gilt. **Clayfighter Extreme** (N64, PS) hatten wir Euch schon vor einiger Zeit vorgestellt, ein besonderes Schmankerl hat David Perry von Shiny mit **Fly by Wire** (PS) parat, einer Art Spielzeughubschrauber-Simulation, die nur mit dem neuen Doppel-Analog-Pad zu verwirklichen war und momentan die komplette Shiny-Belegschaft in ihrem Bann hält.

JALECO konzentriert sich in Zukunft nur noch auf das gewinnversprechende Playstation-Geschäft. Die japanische Softwarefirma setzt große Hoffnungen auf ihre Puzzle-Neuentwicklung **The Bombing Islands**, in dem man sich taktisch den Weg zum Ausgang freibomben muß. Für das roboterlastige Actionspiel **Project: Gaiaray** diente eine Anime-Serie als Vorlage. Dementsprechend farbenfroh und abgefahren präsentiert sich der gesamte Spielablauf. In dem Action-Flugsimulator **Wing Over** jagd Ihr feindlichen Kampfjets hinterher oder nehmt einfachere Bodenziele ins Visier. Mit **Kuri Skunk** ist einer der wenigen 2D-Jump'n'Run-Vertreter aus der „Ach-wie-niedlich"-Sparte unterwegs. Als Hauptcharakter haben sich die Entwickler für ein Stinktier entschieden, das über angeborene Qualitäten verfügt.

Größmäuler und hübsche Blondinen erwarten Euch in Herc's Adventure

Top Gear Rally (N64)

In "The Bombing Islands" von Jaleco ist nach langer Zeit wieder einmal Gehirnschmalz gefragt (Playstation)

Stinktier Kuri Skunk setzt seine Gegner mit übelriechenden Körper-Gerüchen zu

Bei uns wohl nie zu haben: Other Life, Azure Dreams, Konamis PS-RPG

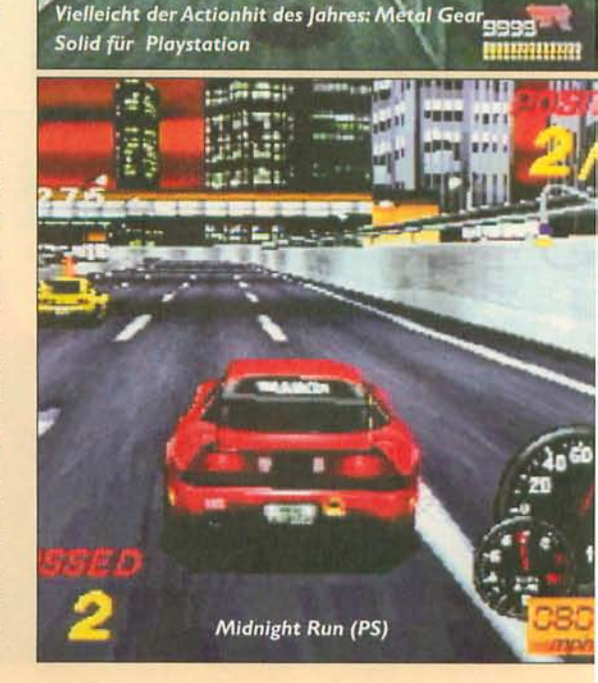
Vielleicht der Actionhit des Jahres: Metal Gear Solid für Playstation

KEMCO verläßt sich ganz auf das Nintendo 64, neben dem bekannten **Top Gear Rally**, das einen überraschend guten Eindruck macht und sich ausgezeichnet fährt, ist mit **Twisted Edge Snowboarding** mittlerweile ein zweites N64-Modul in der Planung, das wie schon Top Gear Rally von Boss Studios entwickelt wird.

Strategie-Spezialist **KOEI CORP.** war ebenfalls wieder auf der Messe vertreten und konnte auf dem Stand für die gierige Konsolengemeinde einen neuen Playstation-Titel präsentieren. Über das 3D-Beat'em-Up **Dynasty Warriors** (Japanische Version) haben wir bereits in einer früheren Ausgabe berichtet.

Einen positiven Eindruck hinterließ **KONAMI**, nicht zuletzt durch **Metal Gear Solid** (PS), dem mit vielleicht besten Playstation-Spiel der Messe mit unglaublichen Grafikeffekten, mehr zu diesem Spiel ab Seite 38. Rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen in Nagano will man **Nagano Winter Olympics '98** (N64, PS) veröffentlichen, Riesenslalom und Eisschnellaufen als Video lassen auf ähnliche Klasse wie Track & Field schließen. Mit **NBA in the Zone '98** (N64, PS) geht die Basketballsimulation schon in die dritte Runde, erstmals ist auch eine N64-Umsetzung geplant. **Mystical Ninja** (N64), das in Japan Goemon heißt, wird in Europa nicht veröffentlicht, bei einer Modulgröße von 128 Mbit wäre das Spiel zu teuer geworden. Exklusive für das Nintendo 64 wird auch **BattleDancer** (Arbeitstitel) erscheinen, Konamis erstes 64-Bit-Prügelspiel, das allerdings noch sehr früh in der Entwicklung steht. Auch von **Castlevania 3D** (N64) gab es nicht viel Neues zu sehen. Das 3D Actionspiel **Broken Helix** (PS) ist in den USA schon erhältlich und wird momentan komplett übersetzt, der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. **Castlevania-Symphony of the Night** (PS) gibt es ebenfalls schon als Import, in Deutschland soll es im September veröffentlicht werden. Das Multiplayer-Game **Poy Poy** (PS) hatten wir Euch schon vorgestellt, und die Pressemappe kündigt schließlich noch **Suikoden 2** an, worüber sich vor allem RPG-Fans freuen werden.

Auch **LUCAS ARTS** stellte seine Videospiel-Produkte in einem vom Messetrubel weit abgelegenen Tagungsraum vor. Die Adventure-Profis der berühmten Trickfilmschmiede arbeiten zur Zeit mit Hochdruck an einem Playstation-Spiel, das viele der berühmten Star Wars-Charaktere in ein reinrassiges Beat'em-Up-Ambiente verfrachtet. Woher die völlig schwachsinnige Namensgebung **Star Wars: Masters of Teräs Käsi** stammt, konnte uns auch von Lucas Arts keiner so richtig erklären. Bei dem Cartoon-Abenteuer **Herc's Adventures** werdet Ihr postum in die alte griechische Sagenwelt verfrachtet, in der verschiedene Tüfteleien gelöst und mit klassischen Monstern abgerechnet werden muß. Als letztes gab es noch die Neuauflage des Sci-fi-Ballspiels **BallBlazer Champions** zu sehen, das immer noch auf eine Europa-Veröffentlichung wartet.



Midnight Run (PS)



San Francisco Rush (N64), nichts Neues im Rennspielbereich

MK Mythologies (N64)

Ob Quake 64 dieses Jahr erscheint, steht noch nicht fest

Nachdem Readysoft Pleite ging, übernahm **MALOFILM** den Scherbenhaufen und beweist nun mit **Jersey Devil** (PS), daß man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat. In sechs 3D-Landschaften darf sich der Spieler völlig frei bewegen, nur noch der brillante Vorspann erinnert an Readysoft-Grafikorgien, denen meist jeglicher Spielspaß fehlte.

Von **MGM INTERACTIVE** ist der actionlastige Playstation-Titel **Machine Hunter** unterwegs, das sich am besten mit der Gremlin frisch indizierter Splatter-Ballerei (Teil 1 + 2) vergleichen läßt. Angesichts der brutalen Spielhandlung wird dieses makabere Söldnerspektakel in der Form wohl kaum den Weg nach Deutschland finden.

Malofilms Jersey Devil (PS) mit witziger Grafik und genialem Intro

MIDWAY zeigte mal wieder viele Arcadeumsetzungen, vor allem der 3D-Prügler **Mace: The Dark Age** (N64, PS) mit zehn Kämpfern und interaktiven Hintergründen läßt Kämpferherzen höherschlagen. An acht vernetzten Automaten durften Interessenten bei **San Francisco Rush** (N64, PS) durch die südkalifornische Traumstadt rasen, wobei die Konsolenumsetzungen keine Begeisterungsstürme auslösten. **Mortal Kombat Mythologies** (N64, PS) wurde speziell für Next-Generation-Konsolen entworfen und bietet eine Mischung aus Action- und Adventure-Elementen in 2D- und 3D-Umgebungen. In **Maximum Force** (PS) begebt Ihr Euch mit gezogener Knarre auf Terroristenjagd, an das Vorbild von **Rampage World Tour** (PS) erinnern sich nur die Oldies unter Euch. Als riesiges Urzeitmonster à la Godzilla zerstört Ihr alles, was nicht rechtzeitig flüchtet. Die Unterschiede zwischen **Wayne Gretzky's 3D Hockey '98** (N64, PS) und dem Vorgänger sucht man mit der Lupe, mit **NBA Hardwood Heroes** (PS) versucht sich Midway erstmals an einer realistischen Basketballsimulation. Von **Quake 64** (N64) lief zwar ein





Mit NBA Hardwood Series versucht sich Midway erstmals im Genre Sportsimulation

spielbarer Level auf acht Monitoren, die Entwickler haben uns aber verraten, daß diese Stage speziell für die Messe zusammengestellt wurde und mit dem eigentlichen Spiel nicht viel gemein hat. Quake 64 wird vom Doom-64-Team nach genauen Vorgaben von id-Software entwickelt und soll tatsächlich über 3D-Gegner verfügen.

NAMCO war eine kleine Enttäuschung, denn die gezeigten Spiele werden den hohen Erwartungen nicht gerecht. Den Shooter **Time Crisis** (PS) gibt es seit Ende Juni als Japan-Import, Sony Hat sich noch nicht für einen Release in Deutschland entschieden. In das gleiche Genre gehört **Point Blank**, das in Japan Gun Bullet heißt. Am besten gefiel uns **Pac-Man Ghost Zone** (PS), wo der Klassiker unter den Videospiel-Figuren in einer echten 3D-Welt vor Geistern flieht. **Treasures of the Deep** (PS) verführt Euch in eine stimmungsvolle Unterwasserlandschaft, wo Ihr per U-Boot verschiedene Missionen absolviert. **Ace Combat 2** (PS) stellen wir Euch auf Seite 64 vor, **Xevious 3D/G** ist mal wieder ein Uralt-Hit, der für die Playstation neu aufgelegt wird. Das Jump'n Run **Klonoa** (PS) kann mit Toptiteln wie Pandenmonium oder Crash Bandicoot bei weitem nicht mithalten, **Tekken 3** gab es nur als Automat zu bewundern, die PS-Umsetzung befindet sich aber schon in Arbeit. Außerdem bestätigte man uns die Entwicklung eines Sporttitels für N64, weitere Einzelheiten sollen Ende Juli bekanntgegeben werden.



Yoshi's Island (N64) soll auch in Deutschland noch vor Weihnachten veröffentlicht werden

Body Harvest (N64)



Aero Fighters Assault (N64)



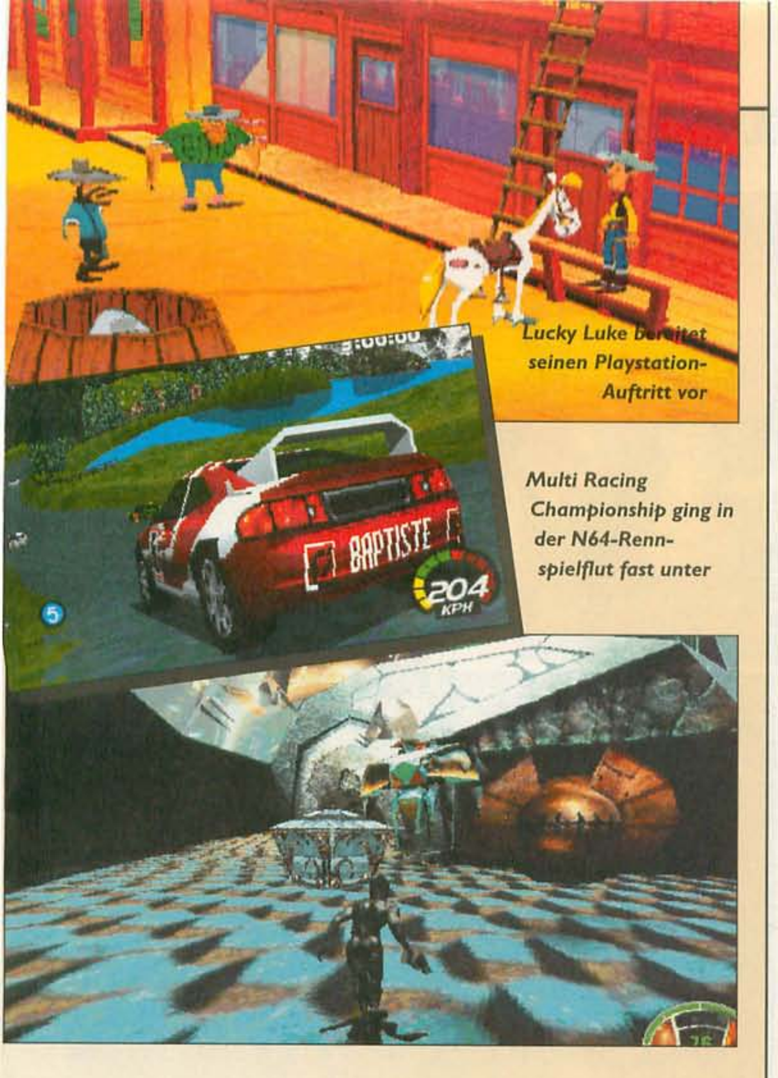
Conker's Quest (N64)

F-Zero 64

Der Klassiker Arkanoid für SNES

Während der **NINTENDO**-Pressekonferenz gab US-Boß Howard Lincoln eine Preisreduzierung für Module bekannt, die auch für Dritthersteller gilt und die zumindest dafür sorgen wird, daß Module in Deutschland nicht mehr über 150 Mark kosten werden. Der N64-Discdrive wurde für März 98 in Japan und Frühjahr 98 in den USA versprochen, Europa soll irgendwann im gleichen Jahr folgen. Bis Weihnachten sorgt vor allem Rare für Nachschub im mageren N64-Software-Katalog. Schon Ende August wird **Goldeneye** veröffentlicht (siehe auch Seite 32), und im November soll das erstklassige 3D-Actionadventure **Banjo-Kazooie** folgen (Seite 37), das stark an Mario 64 erinnert. Mit **Conker's Quest** entwickelt Rare gleich noch einen zweiten Mario-Klone, bei dem Ihr die Rolle eines listigen Fuchses übernehmt. Ebenfalls im August soll in den Staaten **Tetrisphere** erscheinen, eine eher unübersichtliche 3D-Tetris-Variante, auch **Body Harvest** konnte nicht besonders beeindrucken. Nur für den amerikanischen Markt geeignet ist **Major League Baseball Featuring Ken Griffey**, der 64-Bit-Nachfolger der erstklassigen SNES-Baseballsimulation. Yuke Yuke Troublemakers wird in den USA und Europa **Mischief Makers** heißen, von den japanischen Projekten **Yoshi's Island** (sieht phantastisch aus), **F-Zero 64** und **Zelda 64** waren leider nur kurze Videosequenzen zu sehen. Für das SNES stehen mit **Arkanoid** und **Space Invaders** nur zwei Klassiker im Programm, die erstmals für das Super Nintendo veröffentlicht werden sollen. Ob die große Gemeinde der SNES-Besitzer damit zufriedengestellt wird, wage ich zu bezweifeln.

Der Softwareriese **OCEAN** aus dem englischen Manchester zeigte im Verbund mit Infogrames eine breitgefächerte Spiele-Palette für alle Next-Generation-Konsolen. Das mit grafischen Effekten beeindruckende N64-Rennspiel **Multi Racing Championship** konnten wir ebenfalls am Stand probespielen. **MRC** kann am besten als eine gelungene Mixtur aus **Sega Rally** und **Ridge Racer** beschrieben werden. Als Fahrzeuge stehen acht PS-Boliden zur Auswahl, die Palette reicht hierbei von einem frisierten Sportflitzer bis zum kantigen Kastenwagen. Insgesamt laden drei unterschiedliche Rennkurse im Single- oder Split-Screen-Mode zur fröhlichen Überholjagd ein. Neben **V-Rally**, das wir bereits in der letzten Ausgabe getestet haben, gab es mit **Total Drivin** ein weiteres Playstation-Rennspiel á la Ridge Racer auf dem Ocean-Stand zu bewundern. Im Grunde nichts ungewöhnliches mehr, bis auf ein nicht zu unterschätzendes Feature: Die spezielle 3D-Engine erlaubt es, erstmals fast unbegrenzte Ausflüge in die Prärie zu machen: Das bedeutet, Ihr könnt bei groben Fahrfehlern quer durch die Pampas fliegen oder gar von einer Brücke in den Fluß rauschen. **Lucky Luke** ist ein neues Playstation-Spiel, das auf der Vorlage des berühmten französischen Kult-Comics basiert. Ein weiteres N64-Highlight verspricht **Mission Impossible** zu werden. Flüssig animierte 3D-Grafiken und hochdetallierte Texture-Umgebungen beweisen, was mit entsprechendem Engagement auf Nintendos revolutionärer 64-Bit-Hardware realisierbar ist. Leider gab es auf der Messe nur einen kurzen Videoausschnitt zu sehen. Die Veröffentlichung wurde auf Anfang



Lucky Luke bereitet seinen Playstation-Auftritt vor

Multi Racing Championship ging in der N64-Rennspielflut fast unter

MDK für Playstation kann im Vergleich zum PC-Vorbild durchaus mithalten

nächsten Jahres verschoben, da ein unerwarteter Wechsel der Programmiertruppe die termingerechte Fertigstellung verhinderte. Zudem wurde noch ein Playstation-Fußballspiel vorgestellt, das sich unter dem Titel **UEFA** gerade in der Entwicklung befindet. Ballerspielfans werden bereits im Herbst mit Neons optischem 3D-Glanzstück **Viper** beglückt.

Nach dem gelungenen Konsolen-Debüt mit **Pilotwings** bleibt **PARADIGM** dem Nintendo 64 treu und arbeitet gegenwärtig gleich an vier Spielen, darunter auch ein noch namenloser Nachfolger zu Pilotwings. Die Flugsimulation **Aero Fighters Assault** ist fast fertiggestellt und soll in den Staaten schon im September veröffentlicht werden, außerdem haben die Entwicklungsarbeiten an einem Rennspiel und einer weiteren Flugsimulation begonnen, zu denen es noch keinerlei weitere Informationen gab.

Am **PLAYMATES**-Stand herrschte das **MDK**-Fieber, denn in den Staaten wird die PS-Umsetzung von Shinys PC-Hit von Playmates vertrieben. Die Entwickler von MDK und das Spiel stellen wir Euch ab Seite 62 vor. **VMX Racing** (PS) heißt der erste gute Motocross-Titel seit langer Zeit, die Steuerung vermittelt ein ausgezeichnetes Gefühl für das Motorrad. Das Action-Adventure **Covert Wars** (PS) verwandelt Euch in einen durchtrainierten Soldaten, der Spezialeinsätze in 3D-Landschaften absolvieren soll, das Ganze allerdings frühestens im März 98.

E3 in Atlanta

MESSEBERICHT



Das bekannte Saturn-Drachen-Epos "Panzer Dragoon" wird mit dem Saga-Zusatz fortgesetzt

Mit **Formel 1 '97** hat **PSYGNOSIS** einen sicheren Hit in der Tasche (siehe auch Seite 42), aber auch das weitere Programm kann sich sehen lassen. Besonders gut hat uns **Rascal** gefallen, das niedliche 3D-Adventure überzeugt durch beeindruckende Grafik, die abwechslungsreich und detailliert gestaltet wurde. Bei der Schiffsballerei **Overboard** schwanken die Meinungen zwischen genialer Spaß und ziemlicher Schrott, während die Hubschrauber-Action von **G-Police** zumindest grafisch schon durch schnelle 3D-Level begeistert. **Colony Wars** erinnert stark an die Wing-Commander-Saga, bei **Power Soccer 2** wurde die Animation der Spieler stark verbessert, und Marcel Reif spricht den deutschen Kommentar. Besondere Hoffnungen setzt man auf **Psybadek**, bei dem Ihr auf einem Snowboard-ähnlichen Hoverboard durch wunderschöne 3D-Gegenden rast. Erst im Frühjahr 98 soll die Gangster-Simulation **Respect Inc.** erscheinen, bei der bis zu acht Personen mitspielen können. Das Fantasy-Adventure **Elric** basiert auf den Romanen von Michael Moorcook, während **Discworld 2** natürlich wieder den hinreißenden Humor von Terry Pratchett vermittelt. Mit **Sentinel Returns** erlebt ein weiterer Klassiker seine Wiedergeburt.

Nach ein paar ruhigeren Monaten brodelt es wieder bei den Saturn-Aktivitäten von **SEGA**. Die ganz großen Sensationen blieben allerdings aus. Vergeblich versuchten viele Messebesucher eine **Virtua-Fighter-3**-Umsetzung in Saturn-Format vorzufinden. Neben der **Sonic-Jam**-16-Bit-Compilation mit experimenteller 3D-Einlage, das wir Euch bereits in der letzten Ausgabe ausführlicher vorgestellt haben, konnten wir mit **Sonic R** ein brandneues Igel-Epos probespielen. Allerdings handelt es hier nicht um ein reinrassiges Jump'n'Run, wie viele es Anfangs vermuteten, vielmehr liefert man sich mit der gesamten Sonic-Familie ein zünftiges Marathon-Rennen, das auf fünf malerischen Landschaftskursen ausgetragenen wird. Unterwegs darf Sonic kostbare Goldringe sammeln, Loopings durchflitzen und weitere typische Eigenschaften benutzen. Die Automatenumsetzung des Prügelhits **Last Bronx** sowie das klaustropobische Grusel-Adventure **Enemy Zero** befinden sich gerade in den letzten Zügen der Fertigstellung. Bei der Automatenadaption **Sega Touring Car Racing Championship** rast Ihr in bester **Daytona**-Manier über schinkanenreiche Rundkursstrecken hinweg und versucht, die konkurrierende Gegnerschaft mit fahrerischen Mitteln auf die letzten Plätze zu werfen. Auch berühmte 3D-Ballereien wie **Quake** und **Duke Nukem 3D** werden Ende des Jahres für den Saturn erscheinen. Das Spielprinzip und Level-Design wurde mit viel Liebe zum Detail aufpoliert: Mit schwerem Schußgerät macht Ihr Jagd auf wildgewordene Monster, ausgerastete Aliens und anderes monströses Ungeziefer. Erstaunlicherweise sehen die Saturn-Versionen optisch um einiges detaillierter aus als die Playstation-Umsetzungen. In **Panzer Dragoon Saga** düst der Spieler in gewohnter Flugdrachentradition durch faszinierende 3D-Landschaften. Allerdings werden im Gegensatz zu allen beiden Vorgängern die sich ständig anbahnenden Action-Sequenzen in bester Rollenspiel-Manier zeremonisiert. Zusätzlich gab es mit **World Baseball 98**, **NHL All Star Hockey 98**, **Worldwide Soccer 98** und **NBA action 98** die üblichen Updates bekannter Sporttitel. Mit einer Nice Price-"Reihe" bekannter Cartridge-Hits wie z.B. **Sonic 3** und **Vectorman** versucht man, auf dem Mega Drive nochmals für klingende Kassen zu sorgen. Die größte Attraktion auf dem Sega-Stand war zweifelsohne der neueste Model-3-Automat **Lost Worlds**. Mit einer grafischen Animations-Perfektion, fast wie im Film, geht Ihr via Plastik-Wumme und Fadenkreuz auf gnadenlose Dinojagd. Im Saturn-Spiel zum Film **The Lost World** wird überwiegend auf simple Jump'n'Fight-Sequenzen gesetzt, was allerdings grafisch ebenfalls eindrucksvoll dargestellt wird.



Psybadek (PS), per Hoverdek schwebt Ihr durch wunderschöne Landschaften

Um die Saturn-Umsetzung von Lost Worlds kümmert sich Sega selbst

Mit World Wide Soccer 98 (Saturn) ist ein weiteres Fußballspiel-Update unterwegs

Die Saturn-Version von Duke Nukem spielte sich recht flott (siehe Seite 68)

Auch "Quake-Saturn" zeigte, daß noch einiges mehr an Rechenpower im Saturn steckt als viele es glauben

Sega Touring Car Racing Champ. konnte man ebenfalls bereits spielen

Der erfolgsverwöhnte Playstation-Erfinder **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** gibt sich trotz der wachsenden Nintendo 64-Fangemeinde weiterhin siegessicher und hatte unmittelbar neben dem Hauptkonkurrenten einen pompösen Messestand aufgebaut. Der Optimismus kommt nicht von ungefähr: Laut einer Pressemitteilung der Sony-Konzernleitung wurden mittlerweile 16 Millionen Playstations und 110 Millionen Spiele weltweit an den Mann bzw. in den Handel gebracht. Auf über 150 Spiele-Ständen wurden alle Eigenproduktionen und die gesamte Palette der umliegenden Third-Party-Hersteller voller Stolz dem staunenden Fußvolk vorgestellt. Die beiden 3D-Action-Spektakel **Armored Core** und **Exodus** bieten tonnenschwere Mechwarrior-Unterhaltung, ohne sich mit einer offiziellen FASA-Lizenz schmücken zu müssen. In **Steel Reign** steigt Ihr in den modernsten Superpanzer, den das Militär zu bieten hat. Zwei Perspektiven stehen dem Panzer-Grenadier zur Auswahl: Im Cockpit-Mode könnt Ihr Euch via L/R-Tasten stufenlos nach links oder rechts drehen, und auf Wunsch betrachtet Ihr das Geschehen aus der „Verfolgeransicht", bei der die Kamera unmittelbar hinter Eurem Kampfpanzer klebt. Die Texture-Mapping-Landschaften inklusive feindlicher Kriegsmaschinerie wirkten bereits sehr detailliert und lassen auf ein famoses Action-Spektakel hoffen. Hinter dem nichtssagenden Namen **Rosco McQueen** verbirgt sich ein urkomischer Comic-Superheld, der sich zu unterschiedlichen Funk-Musikthemen durch farbenfrohe 3D-Welten kämpft. Sein Ziel besteht darin, ausgeflippte Roboter-Maschinen aufzuspüren und mit geballter Feuerkraft unschädlich zu machen. Fast in die gleiche Kerbe schlägt **Blasto**, ein 3D-Action/Adventure, bei dem der Spieler in die Haut eines laserbewaffneten Super-Heroes mit cooler Elvis-Locke schlüpft. Wer sich schon immer mal im rüden Mittelalter des Ritters Zähne ausschlagen wollte, wird bei **Cardinal Syn** auf seine Kosten kommen. Als Besonderheit werden die Realtime-Kampfschauplätze mit in das Spielgeschehen einbezogen. In einem riesigen Schloßkomplex gibt es z.B. Falltüren, Metallspieße und andere Gemeinheiten, die den 18 Charakteren zum Verhängnis werden können. Die ersten Eindrücke lassen auf ein famoses 3D-Beat'em-Up hoffen, das technisch alle Register der Playstation-Hardware zieht. In **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** feiert die australische Beutelratte ihr glorreiches Comeback. Nach langer Wartezeit ist nun auch Squares Rollenspiel-Juwel **Final Fantasy VII** mit großem Aufwand ins Englische übersetzt worden. Und jetzt alle RPG-Fans festhalten: Hierzulande erscheint im November eine komplett eingedeutschte PAL-Version! Außerdem angekündigt (leider nur für USA) wurden übersetzte Versionen von **Saga Frontier**, **Final Fantasy Tactics** und **Bushido Blade**. Der gut getarnte **Tetris**-Klone Intelligent Qube dagegen spricht zur Abwechslung alle Puzzle-Freunde an: Eure Hauptaufgabe besteht darin, verschiedenfarbige Steinchen (diesmal aus einer horizontalen 3D-Perspektive) mit Strategie und Taktik in der richtigen Reihenfolge zu plazieren. Neue Rennstrecken und eine leicht verbesserte Grafik-Engine sollen der Fortsetzung **Jet Moto 2** den gleichen Erfolg

Ein "Cardinal Syn"-Kämpfer stellt sich seinen Gegnern vor



Mit "Blasto" stellt Sony seinen eigenen 3D-Helden vor.

Rapid Racer war auf den Sony-Displays ständig von Menschenmassen umlagert

Das neue Analog-Pad soll bei uns ab Herbst erhältlich sein.

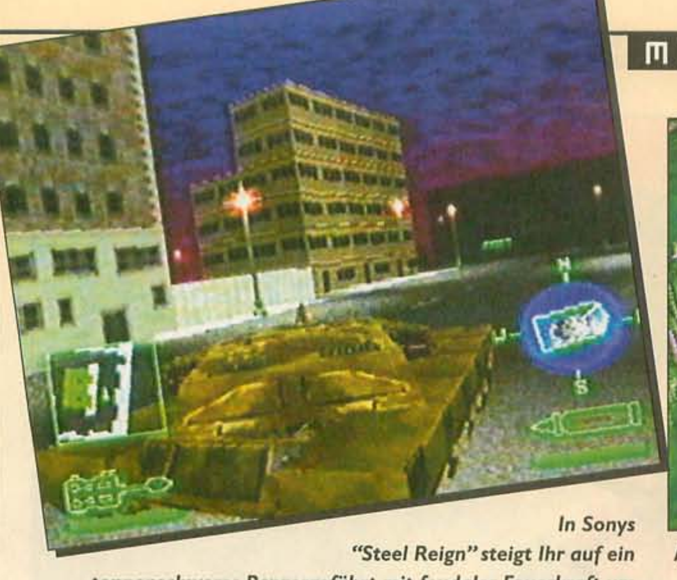
Sonys Adventure-Spiel "Legion" (PS) befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsphase

"Crash is Back"! Mit neuen Ideen und überarbeiteter Grafik-Engine feiert der Hüpfstar in "Crash Bandicoot 2" sein glorreiches Comeback

Auch der Myst-Nachfolger "Riven" (SAT, PS) wartet mit atemberaubenden Render-Umgebungen auf

bescheren, wie ihn der Vorgänger feiern konnte. Mit Söldnersprite und durchschlagender Waffenausstattung geht Ihr bei **Medievil**, aus der Iso-Perspektive gesehen, auf gnadenlose Monsterjagd. Ebenfalls von Sony Europe vertrieben wird das Kalisto-Produkt **Nightmare Creatures**, das wir Euch ebenfalls in der letzten Ausgabe genauer vorstellt haben. Auch das musikalische Geschicklichkeitsspiel **Parappa The Rapper** und die Powerboat-Simulation **Rapid Racer** kennen unsere regelmäßigen Leser schon. Basierend auf der Comic-Book-Vorlage **Spawn: The Eternal**, die aus der Feder von Spiderman-Zeichner „Todd McFarlane" stammt, wandelt Ihr mit dem Superhelden durch großräumige 3D-Szenarien und lehrt unterwegs bizarre Monsterkreaturen das Fürchten. In bester **Formel-1**-Manier rast Ihr bei **C.A.R.D World Series** (ein Indy Car-Ableger) auf zahlreichen Landschaftskursen mit gleichwertigen PS-Boliden um die Wette. Die legendären Bitmap-Brothers arbeiten derweilen an einer Playstation-Umsetzung ihres PC-Strategie-Echtzeit-Hits **Z**, von dem es leider nur ein Demo zu sehen gab. Aus verschiedenen Blickwinkeln tobt Ihr bei **Legion** durch feindverseuchte Sci-fi-Render-Szenarien und säubert nach bester Plattform-Shooter-Manier den Bildschirm von herumwuselnden Sprite-Objekten. Ein weiteres 3D-Beat'em-Up ist mit **Beastorizer** (vorläufiger Arbeitstitel) unterwegs, bei dem ohne Zweifel Segas **Fighting Vipers** als großes Vorbild fungiert hat. Ein wahres Update-Manifest aller bekannten Sony-Sportspieltitel mit offizieller Lizenz stehen uns (bzw. vorerst nur den Amerikanern) ins Haus: Anspielen konnte man bereits **NFL Gameday '98**, **NCAA Gamebreaker '98**, **MLB '98**, **Coolboarder 2** sowie **NBA Shoot Out '98** und **NHL Face Off '98**. Im Gegensatz zu den vorangegangen Updates, hat man neben den obligatorischen Team- und Statistikaktualisierungen, die Grafikpräsentation und das Gameplay auf den heutigen Playstation-Standard aufpoliert.

Am **SUNSOFT**-Stand gab es mit **Riven** die Fortsetzung des erfolgreichen **Myst**-Grafik-Adventures (SAT, PS) zu bewundern. Mit dem Grusel-Adventure-Spiel **The Note** (PS) schließt Sunsoft sein überschauliches Konsolen-Angebot ab.



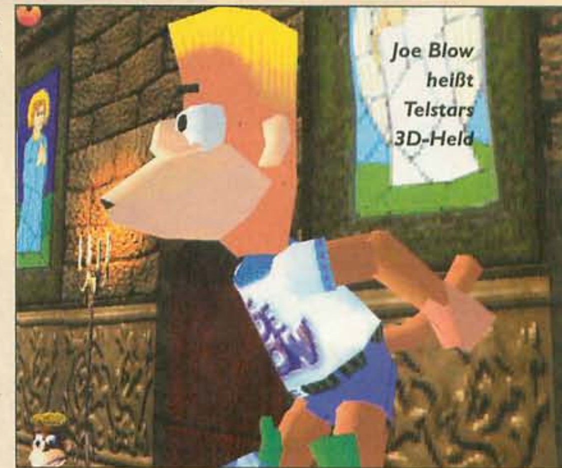
In Sonys "Steel Reign" steigt Ihr auf ein tonnenschweres Panzergefährt mit feudaler Feuerkraft um



Medievil (PS) verkörpert ein isometrisches Action-Adventure

Im Gegensatz zur letzten E3 in Los Angeles konnte **TECMO** außer Ankündigungen die ersten spielbaren Playstation-Ergebnisse präsentieren. Die auf dem „Model 2-Board" basierende Automatenumsetzung **Dead or Alive** war das Highlight auf dem Messestand. Die Grafik dieses 3D-Beat'em Ups wirkte sehr detailliert (vergleichbar mit VF 2), die Kämpfersprites sind ungewöhnlich groß und exzellent animiert. Als zusätzliches Feature kreierten die Entwickler einen Quest-Modus, in dem man sich seinen eigenen Fighter zusammenbasteln darf. In **Monster Rancher** (PS) könnt Ihr Euch nach den Klängen einer beliebigen Musik-CD eigene Monsterkreationen heranzüchten, die dann in Beat'em-Up-Arenen gegeneinander antreten.

TELSTAR teilte sich einen Stand mit Sirtech und wagt sich mit **Joe Blow** (PS) ins 3D-Genre. Wie **Croc** und **Gex 2** bietet Euch das Action-Adventure völlige Bewegungsfreiheit in einer detaillierten 3D-Umgebung. Das Rennspiel **Wreckin' Crew** (PS), das wir Euch schon in einer früheren Ausgabe vorgestellt hatten, wurde inzwischen auf September verschoben.



Joe Blow heißt Telstars 3D-Held



F1 Pole Position 64 (N64)

Tonic Trouble kommt leider erst nächstes Jahr fürs Nintendo 64

WCW VS NWO: World Tour auf dem Nintendo 64

Titus stellte erstmals sein N64-Rennspiel Lamborghini vor

Superman für das Nintendo 64

Mal ganz was anderes: Das Flugzeug-Rennspiel "Air Race" von TH*Q

Neben zahlreichen älteren Super Nintendo-Produkten hielt **TH*Q** auch eine ganze Reihe neuer Playstation-Spiele vorführbereit. Actionfreudige Stuntflieger nehmen auf dem Pilotensitz von **Air Race** Platz, um ihre Flugkünste unter Beweis zu stellen. Zwölf authentische Flugmaschinen (vom Weltkrieg-2-Flieger bis zu modernen High-Tech-Maschinen) warten darauf, mit Euch ein halsbrecherisches Luftrennen auszutragen. Wrestling-Fans dürfen sich gleich auf zwei Playstation-Spiele freuen. In **WCW vs. The World** und **WCW Nitro** sind alle Superstars des beliebtesten Wrestling-Verbandes enthalten, die sich in einem 3D-Ring ordentlich vermöbeln dürfen. Nur auf Video gab es die ersten Eindrücke des N64-Rollenspiels **Quest 64** (Arbeitstitel) und des N64-**WCW VS. NWO: World Tour** Wrestlingspiels zu sehen.

Der größte Anziehungspunkt am **TITUS**-Stand war sicherlich ein ausgewachsener Lamborghini, der im gleißenden Scheinwerferlicht die feuchten Augen von Auto-Fetischisten aufblitzen ließ. Mit dem N64-Spiel **Lamborghini** gibt es weiteres rasantes Rennspiel-Futter für alle Analogstick-Piloten. Allerdings war die Steuerung noch recht schwammig und unausgegoren. Hier bedarf es noch einiges an Feintuning-Arbeiten, bevor das Spiel in Handel kommt. Etwas gemächlicher geht es in der teuer erstandenen Zeichentrick-Lizenz **Superman** für das Nintendo 64 vonstatten. In der Rolle des legendären Rotkittelträgers wandert Ihr durch dunkle 3D-Gassen und versucht, mit allen angeborenen Krypton-Tricks zahlreiche Gangster dingfest zu machen.

In der Kürze liegt die Würze sagt sich auch **UBISOFT** und beschränkt sich auf zwei Konsolen-Produkte. **F1 Pole Position 64** (N64) heißt die leicht verbesserte Umsetzung von Human Grand Prix, das aber Psygnosis' F1'97 nicht das Wasser reichen kann. Sehr vielversprechend wirkt **Tonic Trouble** (N64), das von den Entwicklern von Rayman stammt und früher Ed hieß. Das witzige 3D-Jump'n Run überzeugt durch brillante Grafik und witzige Animation. Die Pressemappe kündigt außerdem noch ein neues Rennspiel von Vivid an, die ja schon für Streetracer verantwortlich zeichneten.

UNIVERSAL INTERACTIVE bot dem gestressten Messebesucher Erholung in einer Hotelsuite und hatte mit **Running Wild** ein Rennspiel für Playstation parat, bei dem Ihr die Kontrolle über verschiedene Tiere, z.B. Hasen und Elefanten, übernehmt, was sich ziemlich seltsam anhört, macht im Zwei-Spieler-Modus viel Spaß und die Entwickler planen sogar einen Splitscreen-Vierspieler-Modus.

Auch bei **VIRGIN INTERACTIV** herrschte zumindest im Konsolen-Bereich ziemliche Ebbe. Neben allen Capcom- und JVC-Veröffentlichungen, die das renommierte Softwarehaus in Europa vertreibt, suchte man auf dem Stand vergeblich nach spielbaren Eigenproduktionen. Als einzige Konsolenspiele blieben noch **Command & Conquer 2** (PS) und **Freakboy** (N64) auf der Ankündigungliste übrig, die sich vorerst noch in der Dunkelkammer befinden.

Dark Rift heißt **VIC TOKAIS** Beitrag zum Thema Nintendo-64-Prügelspiel, bei dem Ihr Euch mit ekeligen Monsterkreaturen in 3D-Arenen rumschlagen dürft. Zeitgemäße 64-Bit-Grafik kombiniert mit hervorragender Spielbarkeit, sollen neue Maßstäbe im Konsolen- Beat'em-Up-Bereich setzen. *ws/rz*





"WARCRAFT II IST SCHLICHTWEG DER BISLANG BESTE STRATEGIE-ACTION-MIX."

POWER PLAY

KAMPF UM AZEROTH!



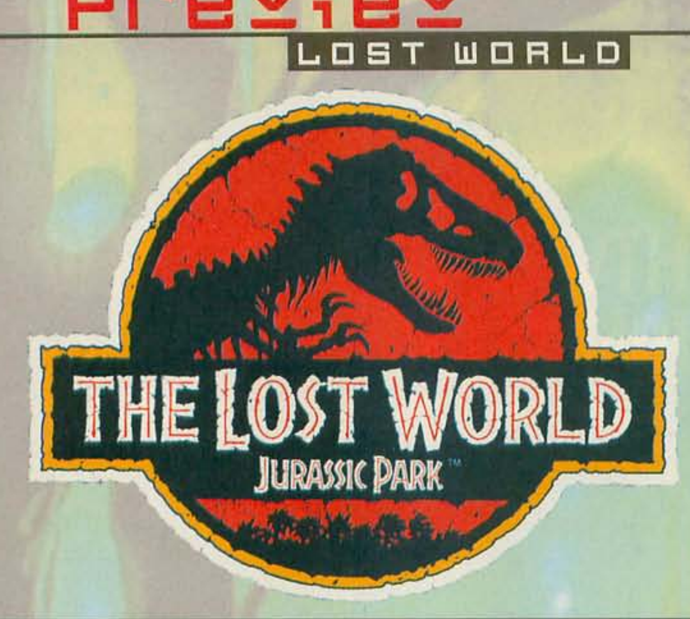












Die fliegenden Dinos attackieren Euch ständig

Der Film ist ein Riesenhit, das Spiel soll es werden. Wir haben für Euch die Entwickler besucht und sie exklusiv befragt.

Dave Thompson vor den Storyboards

Patrick Gilmore in typischer Producer-Pose

Lost World – Das Spiel

Im noblen Stadteil Bel Air in einer der besseren Gegenden LAs hat sich Dreamworks Interactive niedergelassen, wo seit 17 Monaten an der PS-Umsetzung von **Lost World** gebastelt wird. Im Spiel kontrolliert Ihr verschiedene Kreaturen, die sich auf der einsamen Insel befinden, im täglichen Überlebenskampf. Ihr beginnt als kleiner Compsognathus, der vor den größeren Jägern flüchtet. Als Raptor seid Ihr den meisten Gegnern schon überlegen, und als T.Rex kann Euch nur der Mensch etwas anhaben. Die Level wurden zwar in echter 3D-Grafik aufgebaut, trotzdem wird der Weg des Spielers ähnlich wie bei **Pandemonium** genau festgelegt. Die dynamische Kameraführung wechselt die Perspektive je nach Situation und sorgt so wenigstens für eingeschränktes 3D-Feeling. Wer seinen Saurier ständig in Bewegung hält und Kämpfen nicht ausweicht, wird durch eine Art Instinktbonus belohnt, der am rechten oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Ausgeprägter Instinkt bedeutet schnellere Bewegungen und mehr Erfolg bei Auseinandersetzungen. Die über 20 Level sind mit Geheimgängen, Bonusitems und Überraschungen gespickt, wer einfach nur schnell durch die Stages rennt, verpaßt zwei Drittel des Spiels. Alles weitere sollen Euch die Entwickler selbst erzählen, wir trafen uns mit Patrick Gilmore (Produzent), Dmitri Ellingson (Background Artist), Parker Davis (Designer), Dave Thompson (Background Engineer) und Derek Nansen (Animator). Die Saturn-Umsetzung wird übrigens von Sega selbst entwickelt und ist mit der PS-Version grafisch und vom Spieldesign so gut wie identisch. rz

Zartes Menschenfleisch ist für Dinos eine echte Delikatesse

VG: *Lost World ist das erste Konsolenspiel von Dreamworks Interactive. An welchen Projekten habt ihr davor gearbeitet?*

Derek Nansen (Animator): Einige waren früher im Filmgeschäft, einige haben für andere Softwarefirmen gearbeitet. Patrick und ich haben früher für Virgin und Disney Spiele entwickelt, wir waren z.B. an der SNES-Umsetzung von **Dschungelbuch** beteiligt. In den letzten Jahren haben wir uns dann auf 3D-Spiele für Konsolen konzentriert, die meisten Projekte wurden allerdings eingestellt.

VG: *Seit wann arbeitet ihr an Lost World?*

Patrick Gilmore(Produzent): Die Arbeiten begannen im März 96 mit nur zwei Personen, das Team wuchs dann zeitweise bis auf 22 Entwickler an, momentan arbeiten noch 19 Leute an Lost World.

VG: *Welches Material stand Euch zu Beginn zur Verfügung?*

Patrick Gilmore: Wir hatten kein Drehbuch, wir hatten nur Michael Crichtons Buch als Grundlage. Wir wußten, daß sich der Film ziemlich vom Buch unterscheiden würde, also konnten wir die Romanvorlage nicht als Anhaltspunkt verwenden.

VG: *Also besteht die einzige Übereinstimmung mit dem Film in den Hauptfiguren, den Dinosauriern?*

Patrick Gilmore: Wir haben die verschiedenen Saurier, den T. Rex, die Raptors, die Figur der Sarah Harding, die abgelegene Insel als Ort der Handlung, die Jäger aus dem Film, wir konnten uns natürlich nicht an die Handlung des Films halten, ein Film ist auch grundsätzlich anders aufgebaut als ein Spiel.

Parker Davis (Designer): Uns ging es in erster Linie darum, ein actionorientiertes Spiel zu entwerfen, das in einer Umgebung



Die Feuerszene gibt es leider nur als Artwork

Links oben seht Ihr die Lebensenergie, rechts oben die Instinkt-Anzeige

Aus den Büroräumen von Dreamworks. was wohl die Aufgabe der Hunde war?

Matt Brown, einer der Lost-World-Programmierer

ähnlich der aus Lost World spielt. Das Spiel erzählt nebenbei natürlich auch eine Geschichte, die in diesem prähistorischen Ökosystem abläuft, wobei der Spieler sowohl als Jäger wie auch als Gejagter überleben muß. Der Action-Gedanke war uns wichtiger als eine möglichst originalgetreue Imitation des Films.

VG: *Gab es Hilfestellung vom Filmteam?*

Dave Thompson (Hintergrundentwickler): Wir erhielten einige Storyboards und Fotos von den Sets, aber die meisten Hintergründe entwarfen wir aufgrund der Beschreibungen aus dem Buch. Nachdem ich den Film gesehen hatte, veränderte ich die meisten Entwürfe, um sie schmutziger und schlammiger wirken zu lassen.

VG: *War Steven Spielberg an der Entwicklung des Spiels beteiligt?*

Patrick Gilmore: Steven war sehr am Spiel interessiert und hat sich ständig über den aktuellen Entwicklungsstand informiert. Vom ersten Konzept an besuchte er uns spontan, normalerweise brachte er seine Kinder mit, er spielte **Lost World** oder ließ es von seinen Kids testen.

VG: *Gab es Anregungen oder Verbesserungsvorschläge vom Filmregisseur Spielberg?*

Dmitri Ellingson (Background Artist): Es kamen laufend Anregungen wie „an der Stelle muß mehr Blut fließen" oder „dieses Geräusch muß deutlicher zu hören sein", besonders bei der Kameraführung im Spiel erhielten wir viele nützliche Hinweise von ihm. Er half uns, das Spiel cinematographisch interessanter aufzubauen, viele Perspektiven erzeugen durch seine Tips mehr Spannung. Es gab auch Anregungen, die uns vor echte Probleme stellten. In einem Level sieht man nur die Beine einiger Saurier, und Spielberg meinte, man müsse unbedingt die Schatten der riesigen Brachiosaurier sehen, womit er völlig recht hatte. Es kostete uns allerdings einige Zeit und Mühen, die Schatten tatsächlich zu implementieren. Er weiß genau, was gut aussieht und ihm fällt sofort auf, wenn etwas visuell nicht korrekt ist.

Patrick Gilmore: Steven Spielberg ist auch ein fanatischer Videospieler, speziell mit seinen Kindern spielt er mit Begeisterung. Vor kurzem brachte er seinen Sohn Max mit, um Lost World zu spielen, und während Steven seinen Sohn beim Spielen beobachtete, saßen wir nervös dabei und hofften, daß Lost World Max gefallen würde.

VG: *Warum wurde Lost World als 2D-Actionspiel konzipiert?*

Patrick Gilmore: Schon in der Konzeptphase entschieden wir uns für ein Spielsystem, das den Spieler auf bestimmte Pfade festlegt. Dies erleichterte es uns, die 3D-Engine zu entwickeln und das Spiel so aussehen zu lassen, wie wir wollten. Dinosaurier in einer freien 3D-Umgebung hätten uns vor einige unlösbare Probleme gestellt. Wenn Mario gegen eine Wand läuft und Sterne sieht, wirkt das niedlich, wenn ein T.Rex gegen eine Mauer läuft, darf es ihn eigentlich nicht umhauen, denn schließlich ist er ein riesiger, alleszerstörender Muskelberg. Das 2D-Konzept erlaubt mehr Kontrolle über die möglichen Aktionen im Spiel.

Dave Thompson: Im grundsätzlichen Konzept geht es mehr um die Interaktion mit verschiedensten Kreaturen und nicht um das Erforschen riesiger Urwälder. Wir wissen immer genau, wo sich der Spieler befindet und aus welchem Blickwinkel er die Umgebung sieht. Dadurch können wir optisch ansprechende und spannende Hintergründe aufbauen und gleichzeitig abwechslungsreiches und anspruchsvolles Gameplay verwirklichen. Die einzelnen Level sind echte 3D-Welten, das Gamedesign orientiert sich allerdings eher an traditionellen horizontal scrollenden Actionspielen.

VG: *Hattet ihr von Anfang an die Idee, dem Spieler die Kontrolle über Dinosaurier zu geben?*

Patrick Gilmore: Soweit ich mich erinnere, stirbt in beiden Filmen insgesamt nur ein Dinosaurier. Wenn man einen Menschen als Hauptfigur gewählt hätte, wäre es wohl eine Art Jagdspiel geworden, bei dem es um das Töten von Dinosauriern gegangen wäre. Steven Spielberg sah die Dinosaurier als Zeichen für die Durchsetzungskraft der Natur, die immer einen Weg findet, zu überleben. Die Dinosaurier im Film sind keine bösartigen Kreaturen, sie versuchen nur, zu überleben. Es ist sicher viel faszinierender, die Rolle dieser Tiere im täglichen Überlebenskampf zu übernehmen, ich habe z.B. viel darüber gelernt, was es heißt, ein Raptor zu sein, ständig auf der Jagd, oder ein kleiner Compi, ständig auf der Flucht vor größeren



Der T.Rex steuert sich naturgemäß etwas träge

Der Raptor wird von den Jägern unter Beschuß genommen

Die Texturen der Saurier wirken extrem realistisch, die Erschaffer haben eine spezielle Technik entwickelt

Der Brachiosaurus macht Euch platt

Die Kamera bietet meist den optimalen Überblick

Vor jedem Charakterwechsel gibt's ein ungewöhnliches Intro

Tieren. Der T. Rex ist mehr als nur ein riesiger Endgegner, der zwar gut aussieht, aber schließlich doch vernichtet wird.

Parker Davis: Die Evolution im Verlauf des Spiels ist sehr interessant, der Spieler beginnt als Compi ganz unten in der Nahrungskette, der möglichst allem aus dem Weg geht und sich mit niemandem anlegt. Nach dem Compi folgt die Rolle eines menschlichen Jägers, danach ein Raptor, schließlich der mächtige T.Rex und anschließend Sarah Harding, die vom T. Rex gejagt wird.

VG: *Wie wird dem Spieler erklärt, warum er diese grundverschiedenen Kreaturen steuert?*

Patrick Gilmore: Nach jedem Level wird die Story anhand von Zwischensequenzen erklärt. Der Spieler beginnt als Compi auf einer unberührten Insel, danach übernimmt man den ersten Jäger, der Sorna betritt, um Dinosaurier zu fangen und das Gleichgewicht im Ökosystem zerstört und Chaos verursacht. Es folgt der Raptor, der sich als ultimativer Jäger in diesem Chaos am wohlsten fühlt. Danach kommt der T. Rex, der an der Spitze der Nahrungskette steht und die Ordnung wiederherstellt, indem er die Menschen verjagt. Und schließlich der letzte Mensch auf der vergessenen Welt, der versucht, zu entkommen. Der Spieler wechselt öfter zwischen Jäger und Gejagtem.

VG: *Wie sieht der Spielverlauf aus?*

Dave Thompson: Im Prinzip geht es nur darum, das Ende jedes Levels zu erreichen. Im Gegensatz zu den meisten Spielen ist es bei Lost World sehr ungesund, sich in Ruhe umzuschauen, denn Jäger wie die Raptoren sind ständig in Bewegung. Wer seine Figur also nicht andauernd in Bewegung hält, hat in Lost World keine Chance. Wir versuchen, den Spieler in ständiger Spannung zu halten. Jedesmal, wenn es für eine Kreatur scheinbar sicher zu sein scheint, wechselt die Figur und der Überlebenskampf geht weiter.

VG: *Wie animiert man Dinosaurier, speziell diejenigen, die im Film nicht vorkommen, denn es fehlen ja jegliche Vorlagen?*

Derek Nansen: Man sucht sich Tiere, die dem betreffenden Saurier ähnlich sehen. Für den Brachiosaurus haben wir z.B. Elefanten studiert. Wir haben viele Bücher gelesen und Videos angesehen. Einige der Animatoren liefen teilweise wie Saurier durch die Büros, um festzustellen, wie sich das jeweilige Tier bewegt haben könnte. Im Spiel gibt es insgesamt 20 unterschiedliche Dinosau-



Hunderte von Zeichnungen und Skizzen hängen in den Räumen der Entwickler

rier, für einige von ihnen wurden Bewegungen von mehreren Tieren simuliert und zu einer Figur zusammengesetzt. Die Animation des T. Rex war besonders schwierig, denn der riesge T.Rex ist aufgrund seiner Größe eher träge, andererseits darf er nicht zu langsam auf die Steuerbefehle des Spielers reagieren. Der Spieler wird aber einen deutlichen Unterschied zwischen einem Raptor und dem T. Rex feststellen, der T. Rex wird sich schwerer anfühlen.

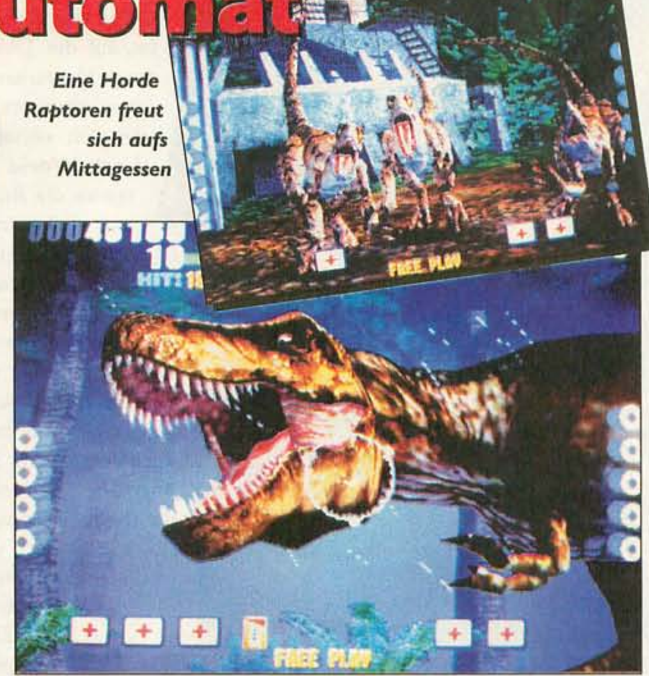
VG: *Lost World ist ein ziemlich gewalttätiges Spiel, der T. Rex wirbelt Menschen durch die Luft, Blut spritzt, wird es für Deutschland Änderungen geben?*
Patrick Gilmore: Wir hatten auch Bedenken, aber Electronic Arts hat das Spiel bereits geprüft und ohne Beanstandungen akzeptiert. Es wird also keinerlei Änderungen für Deutschland geben. EA erklärte uns, daß es keine Gewalttätigkeiten zwischen Menschen gibt, die Kombination Dinosaurier/Mensch ist anscheinend kein Problem.

INFO

System: Playstation
Name: Lost World
Genre: Action
Hersteller: Dreamworks Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1997

Lost World – Der Automat

Segas Automatenversion von Lost World: Jurassic Park bietet die realistischsten Echsen, die jemals in einem Spiel ihr Unwesen trieben.



Eine Horde Raptoren freut sich aufs Mittagessen

Der riesige T. Rex verträgt eine Menge Treffer und Eure Knarre kann nur fünf Patronen aufnehmen

Im Gegensatz zur Konsolen-Umsetzung ist der Sega-Automat ein 3D-Shooter im Stile von **Time Crisis**. Die Story hält sich nur bedingt an den Film, Ihr müßt in das Forschungszentrum auf der Isel Sorna eindringen, um Dr. Malcolm und Sarah Harding, die beiden Hauptfiguren des Films, zu retten. Kurze Mini-Games in den sechs Levels bestimmen, in welche Richtung sich das Spiel bewegt. Das Szenario ändert sich also mit dem Ergebnis der Minispielchen, was für Abwechslung und mehr Spielspaß sorgt, denn auch wenn Ihr den Automaten durchgezockt habt, kann **Lost World: Jurassic Park** bei nächsten Mal schon wieder ganz anders aussehen. Die ersten drei Stages spielen im Dschungel um das Zentrum, während Ihr für die letzten drei in den Laboratorien rumstöbert. Besonderer Wert wurde auf die flüssige und realistische Animation der Saurier gelegt, wobei die neue Model-3-Hardware der zweiten Generation, natürlich sehr hilfreich war. So wirken die Bewegungen der attackierenden Echsen unglaublich lebensnah, unterstützt wird der Effekt noch durch den sehr räumlichen Surround-Sound. Ein T. Rex besteht z.B. aus über 3000 Polygonen, die Hintergründe konnten detaillierter gestaltet werden, weil es sich um keine echte 3D-Welt handelt, in der sich der Spieler frei Bewegen kann. Interessanterweise begannen die Entwickler von AM3 die Arbeiten an **Lost World** auf dem älteren Model-2-Board, doch Sega-Chef Nakayama bestand bei der ersten Präsentation des Spiels auf die neue Technik, und so entstand einer der optisch und spielerisch besten Arcade-Shooter seit langer Zeit. Das AM3-Team besuchte im September letztes Jahr die Soundstages der Universal Studios, wo der Film gerade gedreht wurde, um sich inspirieren zu lassen.

rz

INFO

System: Automat
Name: Lost World: Jurassic Park
Genre: 3D-Shooter
Hersteller: Sega/AM3
Geplanter Erscheinungstermin:
schon veröffentlicht

Lost World
DER FILM

Auch die Fortsetzung zu Jurassic Park ist wieder ein phantastisches Feuerwerk an SpezialEffekten, die an den amerikanischen Kinokassen sogar Independence Day übertraf.

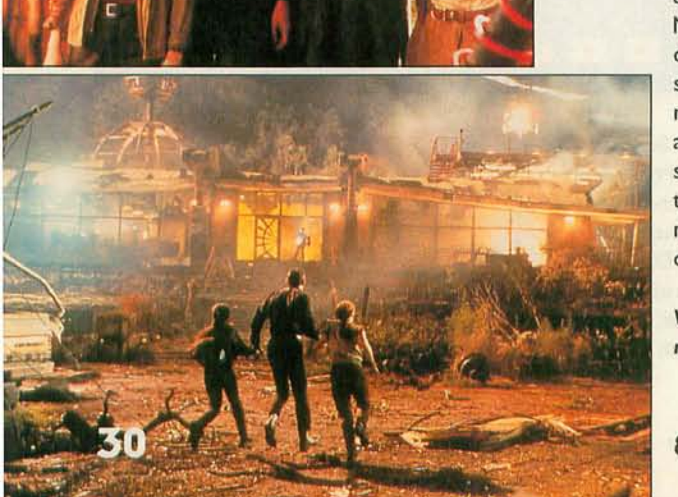
Horch was kommt von draußen rein...

Die Großwildjagd gehört zu den Special-Effects-Highlights des Films

Die Original-Requisiten stehen übrigens in den Universal Studios in Orlando, Florida

Dr. Malcolm und Leidensgenossen nach dem Angriff der Dinos

In den ersten vier Tagen hat **Lost World** (in Deutschland heißt der Film Vergessene Welt – Jurassic Park) über 90 Millionen Dollar eingespielt und damit sogar **Independence Day** vom Thron gestoßen, und auch hierzulande hat wohl inzwischen jeder mitbekommen, daß irgend etwas überlebt hat. Die Idee einer Insel, auf der Dinosaurier ohne Beeinflussung durch Menschen in ihrem eigenen Ökosystem leben, stammte von Michael Crichton, der diese in seinem eher mittelmäßigen Buch **Lost World** umsetzte. Glücklicherweise diente die Romanvorlage Steven Spielberg nur als Inspiration, nur die Grundidee der abgeschotteten Dinosaurier-Welt und einige wenige Szenen wurden übernommen, ansonsten schuf Spielberg einen erstklassigen Actionfilm, mehr aber auch nicht. Der Vorgänger **Jurassic Park** begeisterte die Kinobesucher durch noch nie gesehene Specialeffects, noch nie zuvor sah man scheinbar echte Dinosaurier auf der Leinwand, die so realistisch wirkten, als könne man sie jederzeit berühren. Der Zauber des Neuen fehlt bei der Fortsetzung, der Zuschauer erwartet Urzeitgeschöpfe, deshalb kann **Lost World** nie die Faszination des ersten Teils ausüben. Die genialen Specialeffects sind das logische Ergebnis der Weiterentwicklung der Computertechnik ohne große Überraschungen, die Sensationen von gestern werden schnell zur Gewohnheit. Die Interaktion zwischen Schauspielern und computergenerierten Ungeheuern, die eigentlich eher Opfer der menschlichen Gier sind, ist in einigen Szenen absolut phantastisch, ein während einer Großwildjagd mit Seilen gefangener Dino wehrt sich mit aller Macht und zieht mehrere Jäger in alle Richtungen, in den spannungsgeladenen letzten 20 Minuten des Films legt ein T.Rex auf der Suche nach seinem Jungen Teile von San Diego in Schutt und Asche, wobei sich Spielberg offensichtlich von **King-Kong**- und **Godzilla**-Vorlagen inspirieren ließ. Als Verneigung an die Japano-Horrorfilme der siebziger Jahre zeigt die Kamera aus klassischer Perspektive mehrere japanische Geschäftsleute, die vor dem Monster fliehen. Wir wollen Euch nicht zuviel von der Story verraten, hier deshalb nur die Grundzüge: John Hammond (Richard Attenborough), der „Vater" von Jurassic Park und der Saurier, schickt ein kleines Team auf die Insel Sorna, eine der Nachbarinseln von Nublar, wo der erste Park entstehen sollte. Dort wurden Saurier in freier Wildbahn beobachtet, die Ian Malcolm (Jeff Goldblum) studieren soll. Zusammen mit einem Fotografen und einem Abenteurer macht er sich auf den Weg, vor allem, um seine Freundin zurückzuholen, die sich schon auf Sorna befindet. Hammonds Neffe Peter Ludlow leitet eine Expedition auf die Insel, mit dem Ziel, einige Dinosaurier zu fangen, um sie in einem speziellen Zoo in San Diego auszustellen. Die Jagd nach den Dinosauriern verläuft natürlich nicht ganz planmäßig und die Riesenechsen wehren sich mit aller Macht. Schließlich gelingt es Peter Ludlow doch, einen T. Rex nach San Diego zu verfrachten, die Echse entschließt sich jedoch, die US-Großstadt im Alleingang zu erforschen. Ab dem 7. August könnt Ihr Euch selbst von Steven Spielbergs neuem Geniestreich überzeugen, frühzeitig Karten besorgen, es lohnt sich. rz



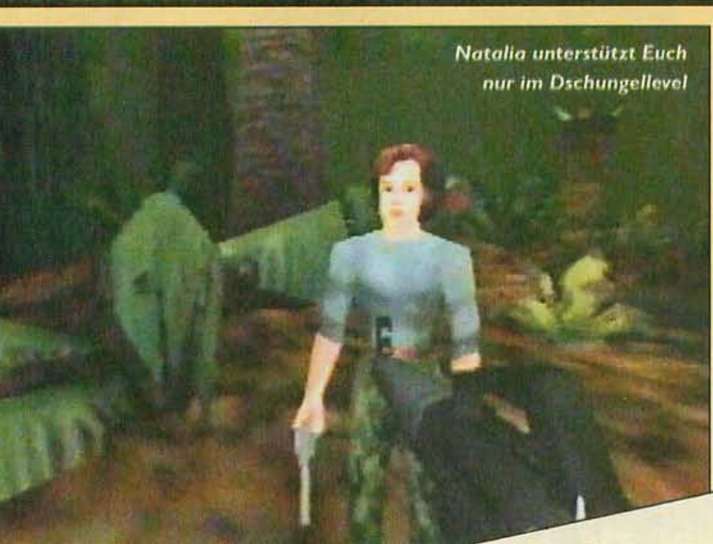
Vom Forschungslabor auf Sorna ist nicht viel übriggeblieben


DIE TOTALE OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- ind Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität Solingen

Goldeneye 007

Rares neuestes Meisterwerk verspricht knallharte Action, ungeahnten Realismus und optische Leckerbissen ohne Ende. Nur die deutschen Fans schauen mal wieder in die Röhre.

Kopfschuß von hinten, nicht die feine englische Art



Natalia unterstützt Euch nur im Dschungellevel



Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm

Nach jedem Level wird genau analysiert, welche Körperteile Ihr wie oft getroffen habt

Gerade der Fortschritt in der Computertechnik gerät den deutschen N64-Besitzern immer öfter zum Nachteil, denn bessere Hardware verspricht realistischere Grafik und lebensnahen Spielverlauf. Nun sieht es der deutsche Gesetzgeber gar nicht gerne, wenn Menschen in Spielen zu Schaden kommen und indiziert gnadenlos Spiele mit gewalttätigem Inhalt. In diese Sparte gehört zweifellos auch **Goldeneye 007**, was wäre James Bond schon ohne Knarre. Im europäischen Ausland soll das Modul allerdings im Oktober in den Läden stehen, mit einem kleinen Abstecher nach Österreich oder in die Schweiz hat sich die Sache erledigt. Alle weiteren Infos zum Spiel entnehmt Ihr bitte dem Interview mit Simon Farmer von Rare, der als Produzent für Goldeneye verantwortlich war. *rz*

VG: *Wie genau hält sich die Story des Spiels an die Filmvorlage.*

Simon Farmer: So genau wie es technisch möglich war. Wir mußten einige Szenen aus dem Film weglassen, doch die Handlungslöcher wurden durch andere Level gefüllt, ohne die Story des Films wesentlich zu ändern. Bond findet sich sogar an einigen Orten wieder, die in der Vorlage nicht vorkommen, wir bieten also sogar mehr als der Film.

VG: *Kann man außer 007 auch noch andere Charaktere steuern?*

Simon Farmer: Im Multiplayer-Modus kann man alle Figuren anwählen, die im Einspieler-Game vorkommen, und sogar einige, die dort fehlen, z.B. Mayday und Oddjob. Als Einzelspieler kontrolliert man immer James Bond, im Dschungel steht Natalia allerdings hilfreich zur Seite, sie erledigt Feinde, gibt Rückendeckung und hilft in schwierigen Situationen.

VG: *Wie funktioniert die Interaktion mit den verschiedenen Charakteren?*

Simon Farmer: Die feindlichen Soldaten hören Bond, falls er zu oft rumballert, und sie reagieren, indem sie z.B. Verstärkung herbeirufen. Deshalb sollte der Spieler sich möglichst leise und unscheinbar verhalten, sonst macht er eine Übermacht an Gegnern auf sich aufmerksam. In Schußgefechten kann der Spieler gezielt auf bestimmte Körperteil schießen, worauf der Getroffene realistisch reagiert. Treffer am Kopf oder Oberkörper erledigen Feinde schneller als Schüsse in den Arm oder das Bein, die nur verletzen. Ein guter Schütze kann dem Gegner sogar den Hut vom Kopf schießen, solange er keinen Helm trägt.
Bond muß sich auch mit bestimmten Gestalten unterhalten, um notwendige Informationen zu erlangen, deshalb sollte man zuerst fragen und dann schießen. Manche Wissenschaftler tragen wichtige Schlüssel bei sich, die sie nur rausrücken, solange sie noch leben.

VG: *Ist Goldeneye 007 ein reines Actionspiel oder gibt es auch Adventure/Puzzle-Elemente?*

Simon Farmer: In jedem Level existiert eine gewisse Anzahl von Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor der Spieler zur näch-

Wie im Film trefft Ihr Trevelyan zu Beginn des Spiels, später wird er Euer Widersacher



In den engen Anlagen gibts kaum Möglichkeiten, sich zu verstecken

Sogar Humor haben die Jungs von Rare

Wow, endlich ´ne Wumme mit Durchschlagskraft, leider nur noch drei Schuß Munition (Anzeige rechts unten)

sten Stage zugelassen wird. Die Anzahl ändert sich mit dem Schwierigkeitslevel. Im ersten Level muß Bond z.B. ein Modem installieren, eine Datenübertragung aktivieren, alle Alarmsysteme ausschalten und dann vom Damm springen. Es geht also nicht in erster Linie um die Action. Wer gnadenlos rumballert, kann die gestellten Aufgaben nie lösen, Tarnung und unauffälliges Verhalten sind gefragt.

VG: *Aus wie vielen Levels besteht Goldeneye?*

Simon Farmer: Es gibt insgesamt 18 Stages plus zwei Bonuslevel, und in jedem gilt es in der höchsten Schwierigkeitsstufe vier bis fünf Bedingungen zu erfüllen. Im ersten Teil von Mission 3 – im Raketensilo – sind es beispielsweise im leichten Modus nur zwei Aufgaben, im mittleren vier und im schweren schließlich fünf.

VG: *Wie viele Waffen hat Bond zur Verfügung?*

Simon Farmer: Vom Karateschlag bis zum Raketenwerfer gibt es über 30 unterschiedliche Methoden, einen Gegner zu attackieren. Es existieren fünf grundsätzliche Waffengattungen, Pistolen, Maschinenpistolen, Gewehre, Sprengstoffe und schwere Waffen. Bond hat unter anderem eine schallgedämpfte Pistole eine Maschinenpistole, ein Gewehr mit Zielfernrohr, einen Granatwerfer, eine Magnum, ferngesteuerte Minen und sogar die goldene Knarre im Arsenal.

VG: *Ist ein Multispieler-Modus wirklich sinnvoll, wenn man mit einem Blick erkennen kann, wo die Gegner sich befinden?*

Simon Farmer: Wir haben sehr lange darüber nachgedacht und deshalb erst spät damit begonnen, diese Option zu implementieren. Aber nach den ersten Versuchen hatten wir so viel Spaß an diesem Modus, daß wir ihn unbedingt integrieren wollten. Wir haben sogar ein Radar eingebaut, damit man genau weiß, in welcher Richtung man die Mitspieler findet. Der Vierspieler-Modus auf einem Bildschirm bietet auch einige Vorteile, man braucht nur einen Monitor, alle Kontrahenten spielen im gleichen Raum und man freut sich tierisch über das dumme Gesicht des Verlierers, wenn er in die gelegte Falle tappt.

VG: *Wurden Euch irgendwelche Restriktionen bezüglich der Gewalt im Spiel auferlegt?*

Simon Farmer: Eon Productions, die Inhaber der Bond-Lizenz und Nintendo waren sich darin einig, daß Bond-Filme nicht für übermäßige Gewaltdarstellung bekannt sind, dies wurde bei der Entwicklung des Spiels berücksichtigt.

VG: *Inwieweit war Nintendo an der Entwicklung des Spiels beteiligt?*

Simon Farmer: Es war genauso wie bei allen Spielen, die wir für oder mit Nintendo entwickeln. Nintendo läßt uns in Ruhe arbeiten, in den letzten Entwicklungsstufen wird das Spiel bei Nintendo getestet und wir erhalten meist noch Anregungen bezüglich des Schwierigkeitsgrades oder einige Ideen, was man noch einbauen könnte. Dieses System hat sich bewährt und hilft beiden Seiten, exzellente Produkte auf die Beine zustellen.

VG: *Gab es Probleme mit der Modultechnik, speziell im Bezug auf den limitierten Speicherplatz?*

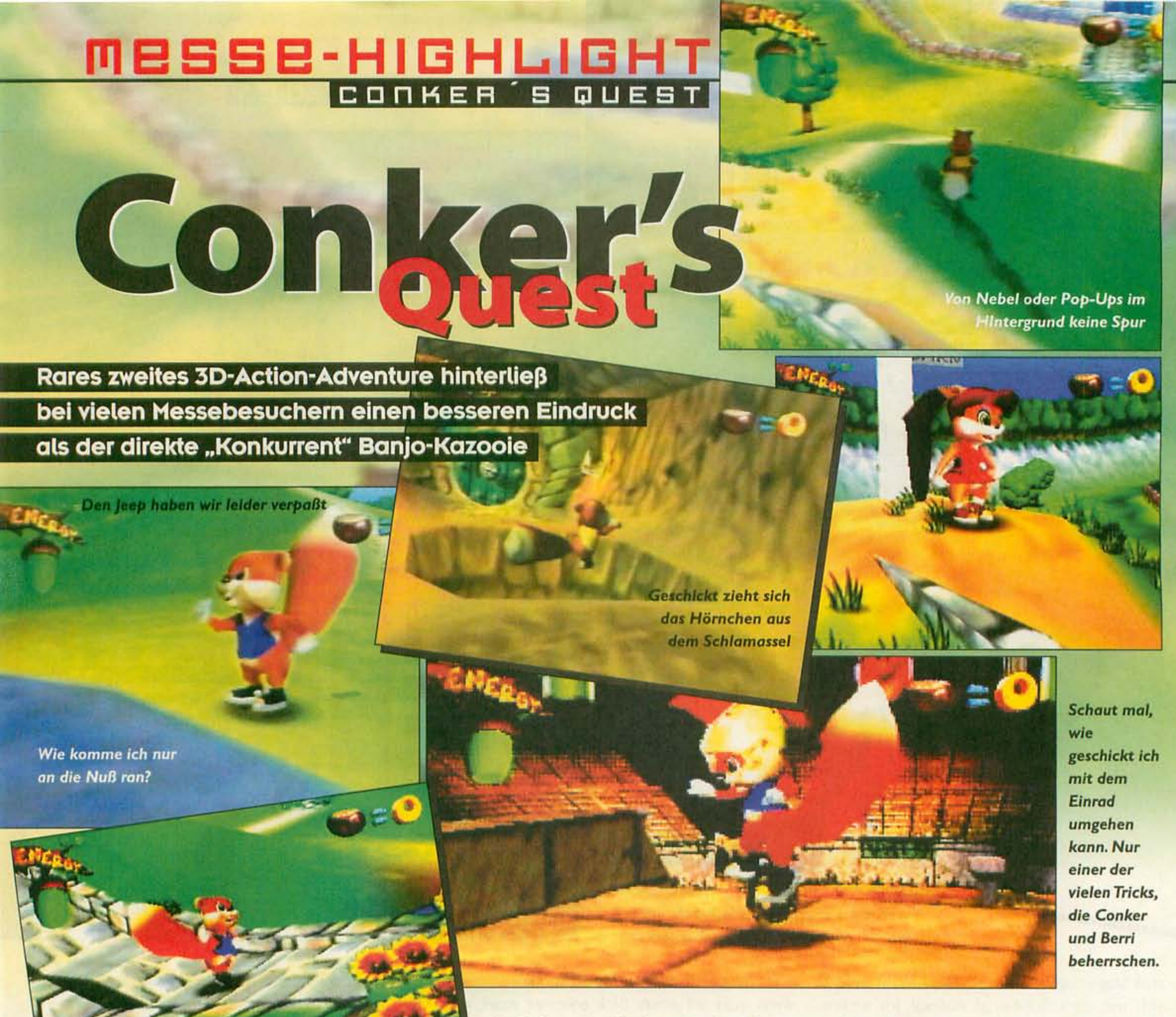
Simon Farmer: Goldeneye 007 ist ein 96-Mbit-Modul, es blieb sogar etwas Platz frei, aber nicht viel. Ungepackt wäre der Code wohl ungefähr 300 Mbit groß (ca. 37 MByte). Wir hatten einige Probleme mit der Komprimierung der speicherintensiven Texturen, die aber gelöst wurden. Tatsache ist, daß wir ein optisch ähnlich ansprechendes und detailliertes Spiel auf keiner anderen Konsole hätten verwirklichen können.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Goldeneye 007
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Rare
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	Ende August 1997
Deutschland:	wird nicht veröffentlicht!

Conker's Quest

Rares zweites 3D-Action-Adventure hinterließ bei vielen Messebesuchern einen besseren Eindruck als der direkte „Konkurrent“ Banjo-Kazooie



Von Nebel oder Pop-Ups im Hintergrund keine Spur

Den Jeep haben wir leider verpaßt

Geschickt zieht sich das Hörnchen aus dem Schlamassel

Wie komme ich nur an die Nuß ran?

Schaut mal, wie geschickt ich mit dem Einrad umgehen kann. Nur einer der vielen Tricks, die Conker und Berri beherrschen.

Die dynamische Kameraführung trägt viel zum 3D-Feeling bei

Wie erklärt man dem potentiellen Kunden, daß man an zugleich an zwei Spielen arbeitet, die sich sehr ähneln und deshalb die gleiche Zielgruppe ansprechen? Die meisten Developer vermeiden diese Problematik durch kluge Planung, bei Nintendo ist man jedoch offensichtlich davon überzeugt, daß die Geldbeutel der Fans (bzw. deren Eltern) guter 3D-Action-Adventures im Stile von **Mario 64** auch zwei erstklassige Produkte in kürzester Zeit verkraften. So darf Rare neben der Auftragsarbeit **Banjo-Kazooie** auch noch in Eigenregie an **Conker's Quest** arbeiten, für das die Engländer als Publisher verantwortlich sind, das jedoch von Nintendo weltweit vertrieben wird. Nintendos Pressematerial zur E3 lobt **Conker's Quest** über den grünen Klee, es soll einen neuen Standard bei 3D-Action-Adventures für 64-Bit Konsolen setzen. Mutige Worte, denn das Referenzspiel heißt immerhin **Mario 64** und außerdem wertet man **Banjo-Kazooie** mit dieser Aussage etwas ab.

Aber Pressemitteilungen sind eh meist das Papier nicht wert, auf dem sie gedruckt sind, weshalb viele Firmen auch dazu übergehen, diese auf CD zu verbreiten, in erster Linie aber um uns faulen Journalisten die Schlepperei zu erleichtern. Mißtrauisch wie wir sind, haben wir am Nintendo-Stand selbst Hand angelegt und uns in die zauberhaften Welten von **Conker's Quest** entführen lassen. Bei den beiden Hauptfiguren bleibt Rare der Nintendo-Linie treu, umso niedlicher, umso besser, und spricht damit natürlich in erster Linie die sehr junge N64-Zielgruppe an. Conker und Berri sind beide Eichhörnchen, wobei Berri aus dem amerikanischen Zweig der Familie stammt, etwas kleiner geraten ist und einen gestreiftem Schwanz hat. Beide sind sehr intelligent, gerissen und unzertrennlich. Wie schon bei den Donkey-Kong-Modulen kann der Spieler jederzeit zwischen den beiden Charakteren wechseln, um ihre individuellen Fähigkeiten zu nutzen. Eine Bande fieser Zeitgenossen hat den beiden über 100 Geschenke geklaut, die sie natürlich zurückhaben wollen. Also kämpfen sie sich durch vier optisch beeindruckende Welten, nebenbei retten sie auch noch einige entführte Freunde. Wie auch **Banjo-Kazooie** ist **Conker's Quest** grafisch die logische Weiterentwicklung von **Mario 64**. Die Leichtigkeit, mit der die N64-Hardware detaillierte 3D-Welten scheinbar Mühelos bewegt, überrascht immer wieder. Die beiden Hauptfiguren wurden mit besonders viel Liebe zum Detail animiert, ihr Gefühlsleben wird durch realistische Mimik offenbart, was die Beiden besonders liebenswert macht und den Spieler von der ersten Minute an emotionell an sie bindet. Man leidet mit, wenn es den beiden schlecht geht und freut sich, wenn sie lachen. Gegenüber dem vergleichsweise kühlen **Banjo-Kazooie** ist **Conker's Quest** sicher das emotionellere Spiel, ob es auch besser ist, bleibt abzuwarten, die E3-Version war erst zu rund 40% fertiggestellt *rz*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Conker's Quest
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Rare

Geplanter Erscheinungstermin:

Dezember 97



Banjo-Kazooie

Die goldenen Noten ersetzen die Münzen aus Mario

Nintendos neue Videospielhelden heißen Banjo, der Bär, und Kazooie, die Möwe, die bei ihrem ersten Auftritt sogar Mario Konkurrenz machen



An den etwas seltsamen Namen Banjo-Kazooie werden wir uns auch noch gewöhnen

Kazooie kann sich nur eine bestimmte Zeit in der Luft halten – kein Wunder mit so einem Schwergewicht als Ballast

Als kleines Insekt ergeben sich völlig neue Perspektiven

Der nette Kollege von der Magiergilde verwandelt Euch in allerlei Ungeziefer

In einigen der Levels erkennt man auch weit im Hintergrund stehende Objekte

Wenn man ***Ken Griffey Baseball*** mal außer acht läßt, stammen Nintendos Highlights der nächsten sechs Monate alle von Rare, wobei ***Starfox***, das in den USA schon erhältlich ist, in Europa erst im September veröffentlicht wird. Neues von Shigeru Miyamoto erwarten wir frühestens um die Weihnachtszeit, denn die aktuellen Planungen deuten jetzt auf einen weltweiten Release von ***Yoshi's Island 64*** noch dieses Jahr hin. Für Deutschland ist vor allem ***Banjo-Kazooie*** interessant, da ***Goldeneye*** den BPS-Test nie und nimmer überstehen würde. Rare hat sich eindeutig ***Mario 64*** zum Vorbild genommen und zumindest grafisch einiges draufgepackt. Im Vergleich zum Vorbild wirken die Texturen deutlich detaillierter, der Levelaufbau abwechslungsreicher und imposanter. Banjo, der Bär, und Kazooie, die Möwe, suchen in 16 abwechslungsreichen Welten nach Puzzleteilen, mit deren Hilfe sie Banjo-Freundin Piccolo befreien können. Die beiden Kumpane beherrschen insgesamt 24 unterschiedliche Special Moves, die in den Stages sinnvoll eingesetzt werden sollen, um Rätsel zu lösen, Hindernisse zu überwinden oder Gegner in einem Rennen zu besiegen. Kazooie kann z.B. steile Aufstiege hinaufrennen und fliegen, während Banjo seine Bärenkräfte gegen allerlei Ungeziefer einsetzt. Im Verlauf des Spiels verwandeln sich die beiden auch in andere Charaktere, z.B. eine ängstliche Ameise, hier hat Rare wohl beim eigenen ***Donkey Kong*** für SNES kopiert. Überhaupt erinnern viele der Charaktere und Moves an Donkey Kong, während andere Bewegungen fast schon Original von Mario 64 stammen. Während der Pressekonferenz zeigte man uns einige Level, von denen allerdings noch keine Screenshots erhältlich sind, die Fortschritte gegenüber Mario waren jedoch klar zu erkennen. Alle Objekte, Bäume, Felsen, Häuser und auch Gegner wurden mit viel Liebe zum Detail kreiert und trotz limitierten Speichers (immerhin 128 Mbit) mit teilweise brillanten Texturen überzogen. Für die USA hat Nintendo den 24. November als Veröffentlichungstermin bekanntgegeben und momentan hofft man auf einen gleichzeitigen weltweiten Release, wir können es kaum erwarten.

rz

INFO

System:	Nintendo 46
Import-Muster:	Banjo-Kazooie
Genre:	3D-Jump´n Run
Hersteller:	Rare

Geplanter Erscheinungstermin:

24. Nov. 1997



Kein anderes Action-Spiel beeindruckte die Besucher der E3 so wie Konamis Metal Gear Solid

Wer genau hinsieht, erkennt die Umrisse des getarnten Ninjas

Die Bilder stammen alle von einem VHS-Video, deshalb ist die Qualität nicht so toll

Die Rothaarige deckt Euch den Rücken

Die Gefangene in der Zelle hält sich mit Sit-Ups fit, obwohl Crunches doch viel gesünder sind

Links das Gründgerüst und rechts zum Vergleich der voll texturierte Kämpfer

Wer am zweiten Messetag zufällig am Konami-Stand vorbeischlenderte, erlebte eine Menschenansammlung, die sich um ein paar schüchterne Japaner und ihren Übersetzer versammelte. Die Entwickler von **Metal Gear Solid** stellten sich vor und zahlreiche Journalisten und Neugierige folgten der Einladung. Obwohl bis jetzt noch niemand außerhalb von Konami Metal Gear Solid gespielt hat, gilt es schon jetzt als der ultimative Action-Titel für die Playstation, auch während der E3 gab es nur ein Video zu sehen. Das wie ein Filmtrailer mit schnellen Übergängen und zahlreichen Actionszenen geschnittene Video zeigt tatsächlich ein grafisches Wunderwerk mit phantastischen 3D-Levels, perfekter Animation, butterweichem Zooming und brillanten Lichteffekten. Beim Übergang von Licht in Schatten wird bei den meisten Spielen die Figur einfach heller oder dunkler geschaltet, bei Metal Gear Solid verdunkelt sich nur der Teil, der wirklich im Schatten steht. Einer der Charaktere, der Ninja, verfügt über eine ähnliche Tarnvorrichtung wie der Predator aus dem gleichnamigen Film, sein Anzug simuliert quasi den Hintergrund, und die Figur ist nur bei schnellen Bewegungen aufgrund der Silhouette zu erkennen. Für diese Tarnung nutzen die Entwickler die Transparenzfähigkeiten der Playstation in ungeahnter Weise, sie gehört zu den beeindruckensten Effekten, die ich jemals auf einer Konsole gesehen habe. Alle Objekte im Spiel bestehen aus texturierten Polygonen, wobei sich die Größe je nach Kameraperspektive ändert. Mit dem Fernglas könnt Ihr stufenlos ohne Detailverlust das Geschehen heranzoomen, eine ähnlich gelungene Zoomengine gibt es nur noch bei **MDK**. Die Kamera paßt sich dem momentanen Spielgeschehen an, es wird jedoch keine plötzlichen Perspektivwechsel wie bei Resident Evil geben. Die dynamische Kameraführung soll vielmehr immer den optimalen Überblick bieten und gleichzeitig die Spannung erhalten. Konami bezeichnet **Metal Gear Solid** als Action-RPG, wobei sich der Begriff RPG in erster Linie auf den Anspruch bezieht, den normalerweise eher farblosen Action-Figuren ein Eigenleben zu geben. Mehr zu **Metal Gear Solid**, sobald Konami Neues liefert. rz

INFO

System:	Playstation
Name:	Metal Gear Solid
Genre:	3-D-Action
Hersteller:	Konami

Geplanter Erscheinungstermin:

Anfang 1998

Gex: Enter the Gecko

Manchmal kommen die großen Überraschungen aus einer Ecke, von der man es am wenigsten erwartet, hier kommt der Gecko!



Im HiRes-Mode sieht Gex auch in Großaufnahme sehr gut aus

Gestatten, Bond, Gex Bond. Reptil seiner Majestät mit Lizenz zum Kröten.

Schnell an die Tankstelle, bevor Euch der Sauerstoff ausgeht

Die Transparenzeffekte der Playstation werden immer beliebter

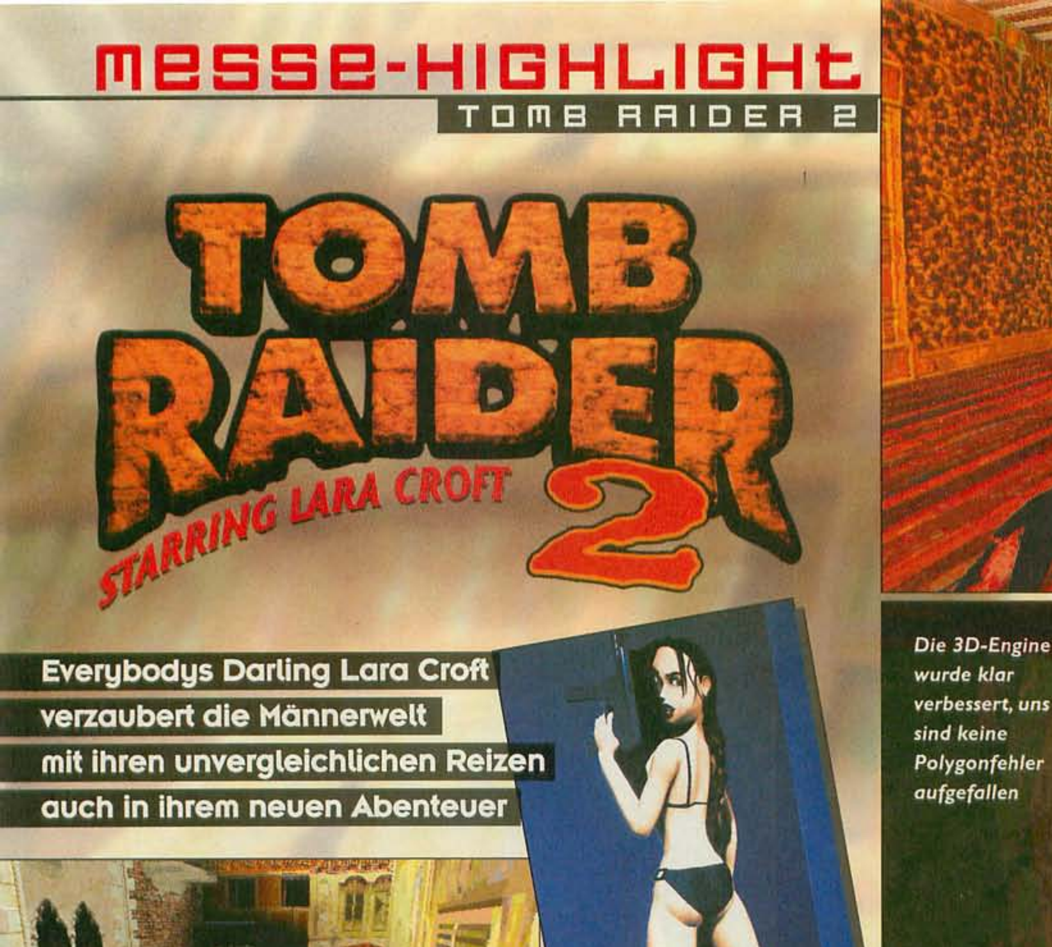
Crystal Dynamics hat ein paar harte Monate überstanden, im letzten Jahr mußten einige Mitarbeiter gehen, denn finanziell ging es den kalifornischen 32-Bit-Pionieren nicht so gut. Crystal Dynamics wurde mit dem 3DO groß und schaffte gerade noch rechtzeitig den Absprung in Richtung Playstation. **Pandemonium** hieß das bislang beste Produkt von CD, auch **Legacy of Kain** fand in Deutschland viele Abnehmer, auf der anderen Seite leistete man sich aber auch Titel wie **Slam'n Jam**, das zumindest grafisch in keinster Weise mit der Basketballkonkurrenz von Sony, EA oder Konami mithalten konnte. Das Jump'n Run **Gex** überzeugte schon auf dem 3DO durch witzige Animation und coole Sprüche. Der Nachfolger **Gex: Enter the Gecko** hat uns zugegeben ziemlich überrascht, egal wen man nach der Messe nach den besten Spielen fragte, Gex2 war immer unter den Favoriten. Mit dem Vorgänger hat **Gex2** eigentlich nur noch den coolen Gecko als Hauptfigur und die verrückten Jokes von HBO-Komiker Dana Gould gemein. Grafisch kann mit der detaillierten 3D-Grafik nur **Croc** konkurrieren, der geniale Levelaufbau und die abwechslungsreiche und innovative Aufgabenstellung bleibt momentan zumindest auf der Playstation einmalig. Die Steuerung mit dem Analog-Pad ist zunächst gewöhnungsbedürftig, weil das Sony-Pad im Vergleich zum N64-Controller sehr viel direkter reagiert. Nach kurzer Eingewöhnung jagt man das grüne Reptil aber problemlos über Lavaflüsse und gefährliche Fallen. Auch diesmal trifft Gex wieder auf seinen bösen Gegenspieler Rex, der immer noch die Kontrolle über das Kabelfernsehen übernehmen will. Um die zerstörerischen Pläne zu verhindern, schlägt sich Gex durch zahlreiche Welten, die alle von verschiedenen Kabelsendern inspiriert wurden. In der Science-Fiction-Welt trägt der grüne Witzbold z.B. einen Weltraumanzug und muß regelmäßig seinen Sauerstoffvorrat an einer Art Tankstelle auffrischen. Auch als Geheimagent Gex Bond gibt der Gecko eine gute Figur ab, bei diesen erotischen Schuppen wird jede Frau zum Reptil. **Gex: Enter the Gecko** könnte sich zum Überraschungshit 97 entwickeln, verdient hat er es allemal.

rz

INFO

System:	Playstation
Name	Gex: Enter the Gecko
Genre:	3D-Jump´n Run
Hersteller:	Crystal Dynamics

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997



Everybodys Darling Lara Croft verzaubert die Männerwelt mit ihren unvergleichlichen Reizen auch in ihrem neuen Abenteuer

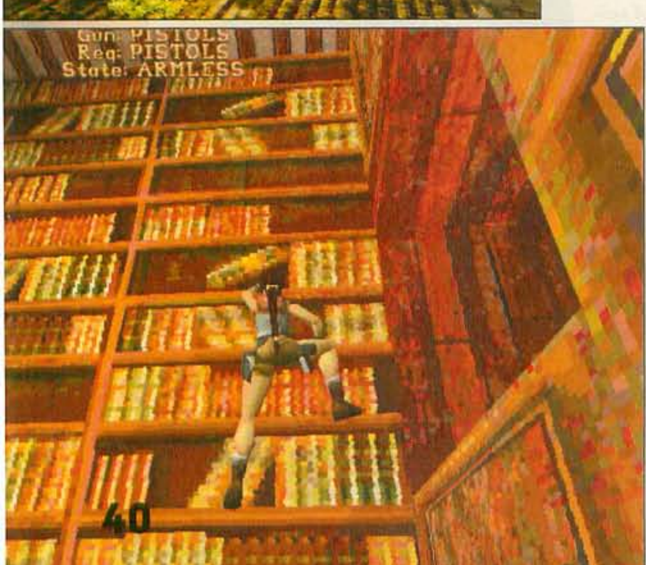
Zu den neuen Waffen gehört auch eine Harpune

Die 3D-Engine wurde klar verbessert, uns sind keine Polygonfehler aufgefallen

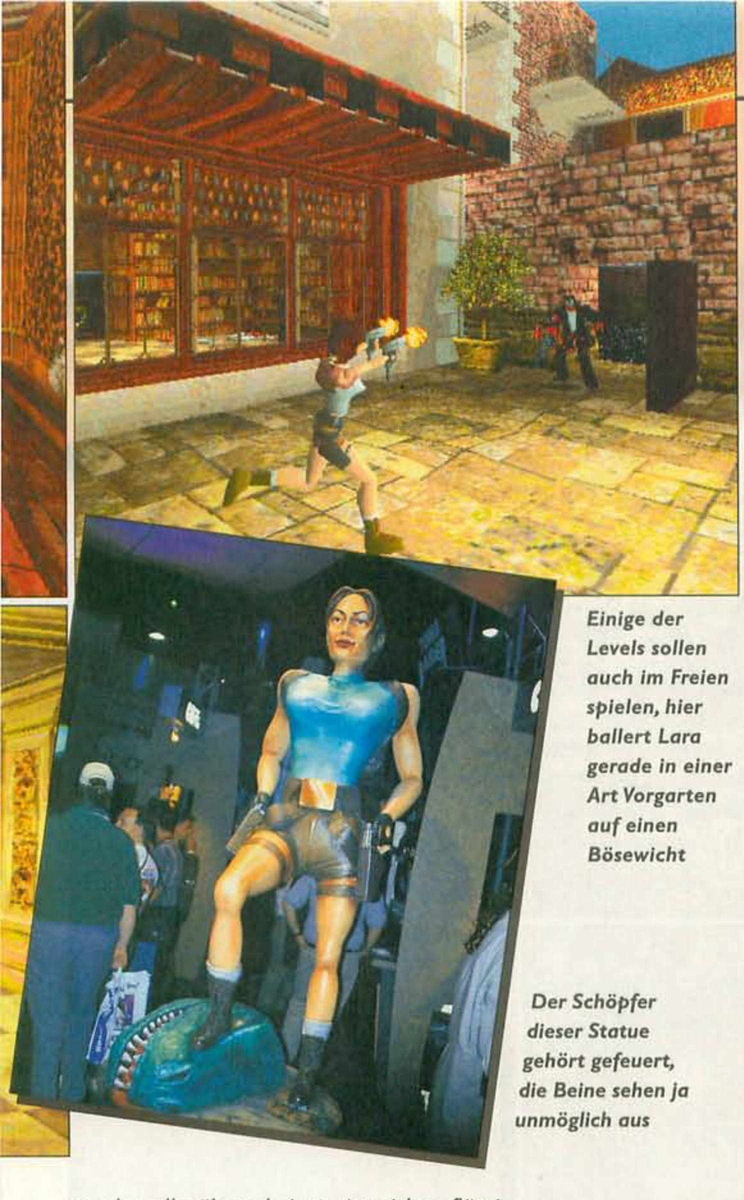


Lara-Schätz chen, der Bikini steht Dir sehr gut





Nur wenige Videospielcharaktere haben eine ähnliche Karriere hinter sich wie Lara Croft, die Hauptfigur aus **Tomb Raider**. Nach dem erfolgreichen Einstieg in die Spielewelt mit über 2 Millionen verkauften Exemplaren von **Tomb Raider** zierte Laras Lächeln nicht nur zahlreiche Fachblätter, sie schaffte sogar den Sprung aufs Titelblatt einiger Lifestyle-Magazine. Sogar von einem **Tomb-Raider**-Film wird gemunkelt, laut einer Umfrage favorisieren amerikanische Fans Sandra Bullock in der Rolle der Lara, obwohl ihr eigentlich die körperlichen Voraussetzungen fehlen, zumindest deren zwei. Ihr könnt uns ja schreiben, wer Euch als Lara Croft gefallen würde, zwei Vorschläge wären Hella von Sinnen oder Cindy Crawford. Während der E3 räkelte sich ein englisches Model im Lara-Outfit auf einem Bike, während männliche Besucher in Scharen um sie herumhechelten. Einige Auserwählte durften sich zwecks Foto fürs Familienalbum sogar neben der englischen Beauty niederlassen und genossen die zahlreichen sehnsüchtigen Blicke der weniger Glücklichen. Auch die Monitore, an denen man am Eidos-Stand **Tomb Raider 2** probespielen durfte, waren während der drei Messetage ständig umlagert, denn auch hier bot sich dem Besucher ein toller Augenschmaus. Spielerisch hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht viel geändert, Lara erforscht insgesamt fünfzehn Level mit zahllosen Rätseln und vielen neuen Gegnern. Einige der Stages spielen in Venedig, und einer davon war auf der E3 spielbar. Die Texturen wirken noch detaillierter als beim Vorgänger, außerdem wurde die 3D-Engine deutlich verbessert, es waren keine Grafikfehler oder Clipping-Probleme zu erkennen. Die brillanten Lichteffekte des Originals haben die Entwickler noch verfeinert, was die Levels noch realistischer ausleuchtet. Lara ließ sich mit dem normalen Joypad viel exakter steuern, trotzdem hoffen wir natürlich, daß **Tomb Raider 2** auch das neue Analog-Pad unterstützt. Lara hat in den vergangenen sieben Monaten anscheinend fleißig trainiert, denn sie beherrscht einige neue Tricks, z.B. klettert sie jetzt auch Wände hoch, was im E3-Level an einem Bücherregal demonstriert wurde. *Zwischendurch* hatte sie noch Zeit zum Shoppen, während des Spiels wechselt sie öfter die Kleidung, da am Eidos-Stand ein Poster von ihr im knappen Bikini zu sehen war, hoffen wir natürlich auf einen Unterwasser-Auftritt im schwarzen Zweiteiler. Laras Bewegungen



Einige der Levels sollen auch im Freien spielen, hier ballert Lara gerade in einer Art Vorgarten auf einen Bösewicht

Der Schöpfer dieser Statue gehört gefeuert, die Beine sehen ja unmöglich aus

wurden alle überarbeitet, sie wirken flüssiger und graziler. Laut Eidos soll das Level-Design etwas geradliniger geraten, was vielleicht etwas dem Abenteuer-Anteil schaden könnte, dafür sollen die einzelnen Stages aber größer werden. Über die Story von **Tomb Raider 2** wollte Eidos leider noch nichts bekanntgeben, fest steht jedoch, daß es um den „legendären" Dolch von Xian geht, außer nach Venedig wird es Lara aber auch noch zur chinesischen Mauer und nach Tibet verschlagen. Bis November müßt Ihr Euch leider noch gedulden, denn erst dann soll **Tomb Raider 2** veröffentlicht werden, und Saturn-Besitzer schauen leider in die Röhre, denn die Entwickler konzentrieren sich ganz auf die PS-Version. Allerdings wurde während der Nintendo-Pressekonferenz bestätigt, daß Core Design für das Nintendo 64 Spiele entwickelt, man kann also davon ausgehen, daß sich Lara zukünftig auch als 64-Bit-Babe in Eure Herzen stiehlt. Für eine der nächsten Ausgaben hat uns Eidos eine spielbare Version von **Tomb Raider 2** versprochen, sobald wir etwas Neues wissen, gibt es ein Update, bis dahin aber träumt mal schön von sexy Lara. rz

INFO

System:	Playstation
Name:	Tomb Raider 2
Genre:	3-D-Action Adventure
Hersteller:	Core Design

Geplanter Erscheinungstermin:

November 1997

Formel 1 97

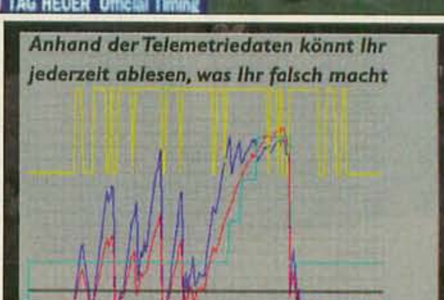
Nach unserem Vorortbesuch letzten Monat bei den Entwicklern von Formel 1 '97 hatten wir endlich Zeit, das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte Sequel in einer Vorversion ausführlich probezuspielen

Der riesige TV-Screen links im Bild ist ein netter Gag am Rande

Im Grand-Prix-Modus wirken sich solche Crashs wie links im Bild sofort auf die Steuerbarkeit Eures Wagens aus

Auch das neu eingeführte Flaggen-/-Strafensystem sorgt nun für noch mehr Realismus

Anhand der Telemetriedaten könnt Ihr jederzeit ablesen, was Ihr falsch macht



Dieser Screen erscheint nur bei Vorversionen



Auch hier läßt sich unschwer erkennen, daß die von uns probegespielte Version noch nicht ganz fertig ist...

Um sich vor der kriminellen Energie einiger Raubkopierer in Fernost zu schützen, verschickt Psygnosis seine Vorabversionen seit geraumer Zeit nur noch mit präparierten Memory Cards, ohne die das Spiel nicht läuft. Für dieses heißbegehrte Spiel haben sich deren Entwickler aber noch einen zusätzlichen Trick einfallen lassen: Selbst wenn jemand imstande wäre, den Kopierschutz auf der Memory Card zu knacken, könnte er ***Formel I `97*** nur eine begrenzte Zeit spielen, da ein versteckter Zähler mitzählt, wie oft er die CD einlegt. Auf dem Screenshot rechts könnt Ihr sehen, daß uns noch genau 186 Versuche bleiben, bis der Zugriff auch trotz der speziellen Memory Card verweigert wird. Wer die letzte Ausgabe verpaßt hat, für den seien hier noch einmal die Key Features erwähnt, durch die sich ***F I `97*** von seinem Vorgänger vor allem unterscheidet:

- Verbesserte Grafik-Engine (höhere Frame-Rate bei gleichzeitig höher auflösender Grafik)
- FIA Lizenz für die laufende `97er Saison
- Neue Kameraperspektiven (z.B. Cockpit-View mit Lenkrad im Bild)
- Zweispielermodus, horizontal oder vertikal
- Deutlich actionreicherer Arcade- und noch realistischerer GP-Modus

Vor allem durch die spektakulären Crashs, die Möglichkeit über andere Rennmaschinen seitlich quasi drüber zu fahren, bzw. diese als Sprungschanze zu mißbrauchen, wirkt der Arcade Mode dieses Jahr ein ganzes Stück spektakulärer als beim Vorgänger. Schaltet Ihr dann noch die Kollision ab, könnt Ihr zusätzlich auch gnadenlos querfeldein brettern. Doch nicht nur die Crashs sehen gut aus. Legt Ihr Euch zu sehr in die Kurve oder berührt die Bande, sprühen hier ordentlich die Funken. Solltet Ihr bei der Wetterwahl einen trüben Tag eingestellt haben, dann seht Ihr vor lauter Gischt kaum mehr etwas. Nicht weniger famos war unser Eindruck nach einer ersten, längeren Probefahrt-Session vom Grand Prix Modus. Für Rennspielfans ein Ohrenschmaus sind die realistischen Motorgeräusche der F1-Boliden. In Kombination mit dem Boxenfunk entsteht dadurch tatsächlich dieses gewisse „Mittendrin-Statt-Nur-Dabei-Feeling". Ein weiteres Schmankerl für Hardcore-Fans ist das neuartige Telemetrie-Menü (siehe Bild), wo sich eine perfekte Runde dann grafisch noch einmal recht schön ablesen läßt. Was bei der uns zur Verfügung stehenden Alpha-Version etwas störte, war die Größe des Formel I `97-/ Bizarre-Creations-Logos, das im oberen Drittel in der Mitte des Bildes ständig die Sicht versperrt. Daran wird aber momentan noch gearbeitet. Ebenfalls keine zuverlässige Aussage läßt sich zum Zweispielermodus machen, der vor allem aufgrund des langsamen Bildaufbaus zu wünschen übrig läßt. Aber wie gesagt, die uns überlassene Vorversion war laut Beipackzettel nur eine frühe Alpha-Version, auch hier besteht also noch Hoffnung. *ds*

INFO

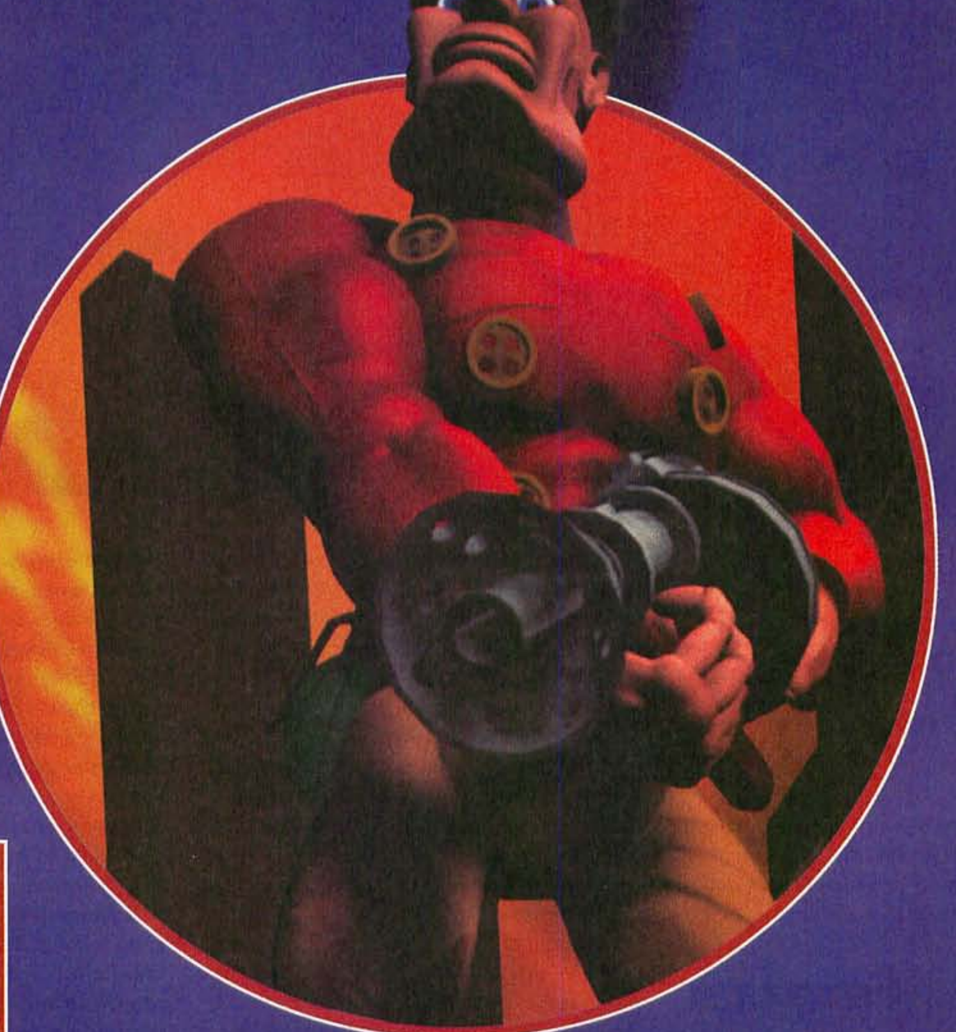
System:	Playstation
Name:	Formel I '97
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997

GLEICH NEBEN DEN TYPEN, MIT DENEN ER ABGERECHNET HAT.





Hotline: 040/39 10 13 00 - Internet: www.agentarmstrong.de

Auch auf PC CD-ROM!



Sein Name ist Armstrong, **Steed Armstrong.** Schwarm aller Frauen, Schrecken allen Gesindels. Steed gilt als letzte Hoffnung aller, die unter der **eisernen Faust** der Unterdrückung leiden. Dank seines **gewaltigen Waffenarsenals** hat er es in der Hand, die Welt aus dem Würgegriff des **3D-gerenderten** Syndikats zu befreien. Du hast es in der Hand, ihn dabei zu unterstützen. **Und, kann er auf Dich zählen?**

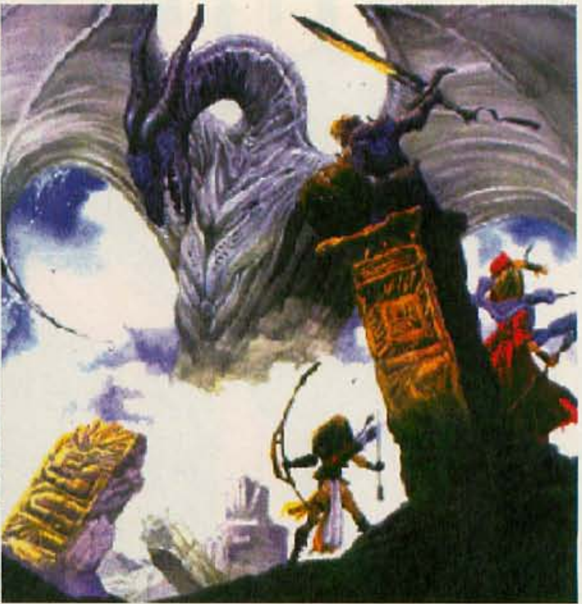
Das haut rein: Full-Motion-Videosequenzen fünfzig Frames pro Sekunde



Trotz unseres umfassenden Mega-Messeberichts direkt von der E3, kommen die Freunde meiner Rubrik natürlich auch diesen Monat nicht zu kurz. Und obwohl der ultimative Turok-Cheat vorerst leider nur auf Umwegen von Pal-Spielern mitbenutzt werden kann, ist auch für „normale" N64-Freaks wieder was dabei (für alle 32-Bit-User ja sowieso). Wegen Vandal Hearts mußten wir übrigens einige kleinere Tips auf die nächste Ausgabe verschieben. Trotzdem schöne Ferien, bis demnächst also...



Beim inoffizielle Vorgänger Shining Force auf dem Mega Drive sahen die Kampfplätze weit weniger spektakulär aus





In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die Adventure-Welten zu begleiten...

SONY PLAYSTATION

Vandal Hearts

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat wieder zugeschlagen und sich die Langeweile beim Zuvieldienst mit Konamis jüngster Rollenspielproduktion versüßt. Die Lösung ist als Ashs Tagebuch abgefaßt und enthält hauptsächlich taktische Beschreibungen der Kämpfe. Vorangestellt sind einige allgemeine Tips und Kampftaktiken. Zwischendrin kommt noch Daniel Veuhoff aus Kreuztal zu Wort, mit einem Trick, wie Ihr Eure Mannen schon recht früh aufpowern könnt. Zum Schluß warten noch zwei Hamburger VG-Stammleser mit zusätzlichen Tricks für Fortgeschrittene auf.

Allgemeine Weisheiten:

• Neue Ausrüstung in jeder Stadt sofort für jeden Charakter erwerben! Das Wichtigste ist die bestmögliche Rüstung für jeden Charakter zu haben und seinen Schutz so möglichst hoch zu halten. Waffen kommen da erst an zweiter Stelle.

• Bei Level 10 bzw. Level 20 die Charaktere sofort in ihren Klassen aufsteigen lassen, damit neue Fähigkeiten/Zauber erlernt werden, vor allem, wenn man neue Charaktere dazu bekommt. Diese sind meist zwar dann schon auf Level 10 oder mehr, aber immer noch Otto-Normal-Charaktere!

• Auf eine ausgewogene Truppe achten, damit die Kräfte gleich verteilt sind! Am besten aus der Tabelle ablesen, wie welcher Charakter aufsteigen sollte.

• Erfahrung: Die starken Kämpfer richten natürlich mehr Schaden beim Gegner an. Schwache Charaktere können ergo nicht so viel Erfahrungspunkte bekommen, also Gegner mit einem starken Charakter schwächen und mit dem schwachen Charakter (Zauberer, Heiler, Bogenschütze) erledigen. Das steigert die Erfahrungspunkte des Schwachen beträchtlich, und so bleibt auch keiner der Charaktere zurück, weil die Gegner nur von den Starken erledigt werden! Auch das Benutzen von Gegenständen und die Heilung bringt Erfahrungspunkte, also immer nachschauen, wer am besten heilt, damit die Erfahrung sinnvoll vergeben wird.

• Mindestens ein fliegender Charakter, besser zwei, sollte in der Truppe vertreten sein. Jene sind nicht nur die schnellsten, sondern überwinden auch Wasser und Feinde. Noch dazu sind sie die mächtigsten Charaktere, weil sie immer von hinten angreifen können, wenn sie einen Gegner überfliegen.

Kampftaktiken:

• Einen Feind am besten immer von allen möglichen Seiten angreifen. Hinten ist jeder am verletzlichsten, dann kommen die Seiten dran. Jeder zusätzlich um den Feindcharakter stehende Held bringt Bonuspunkte ins Gefecht mit ein. Also wenn möglich, die Feinde umzingeln.



In jeder neuen Stadt am besten immer gleich die bestmögliche Ausrüstung für jeden Charakter erwerben. Neue Waffen stehen erst an zweiter Stelle.

Die besten Attacken:

• Bodentruppen und harte Kavallerie greift man am besten per Magie oder seinerseits mit einem scharfen Schwert an.

• Einem Flugmonster nimmt man sämtlichen Wind mit einem Bogenschützen aus den Flügeln.

• Magier sind äußerst anfällig für alle physischen Attacken.

• Bogenschützen sind auch äußerst schlecht auf direkte Attacken zu sprechen, vor allem von hinten!

Und da man Feuer nie mit Feuer bekämpft, solltet Ihr Euch davor hüten, Feinde mit den Helden gleichen Typs anzugreifen. Also keinen Magier mit Feuerbällen zu rösten versuchen!

• Immer abwägen, ob man durch eine Bewegung nicht selbst ins allgemeine Gedränge gerät. Ein Charakter, der zwar schnell ist, aber dadurch einzeln auf dem Feld steht, ist bald ein toter Charakter.

Klickt man auf einen Feind, so kann man seine Bewegungsreichweite sehen. Mit der Gruppe lieber immer so dicht wie möglich zusammen bleiben. Die Feinde sind in dieser Hinsicht fies programmiert! Sie suchen zuerst einzelne Charaktere, die sie dann von allen Seiten und mit Fernangriffen bombardieren.

• Bei etlichen Szenarien besonders auf die gemeinen Gegner auf erhöhten Geländeteilen wie Brücken und Hügeln achten. Vor diesen Angriffen am besten in Deckung gehen, indem man sich von Totpunkten (hinter Mauern, Bäumen) heranpirscht.

Empfohlene Aufstiege der Helden

Diego und Amon schlagen die Bogenschützenlaufbahn ein (Bowman -> Sniper)

Kira und Darius werden zu Fliegern befördert (Hawk Knight -> Air Lord)

Eleni und Zohar vertiefen ihre Magiekenntnisse (Sorcerer -> Enchanter)

Sara wird zum lautlosen Killer-Heiler (Monk -> Ninja)

Grog wird zum harten Einzelkämpfer (Guardsman -> Dragoon)





Diego und Amon sollten auf alle Fälle die Bogenschützenlaufbahn einschlagen

Als Ash Lambert führt Ihr eine mittelalterliche Polizeieinheit an, um die Republik Ishtaria zu retten

Clint und Dolan werden Fechtspezialisten (Swordsman -> Duelist)
Huxley wird zum Meisterheiler und Heiligen (Bishop -> Archbishop)

KAPITEL I – A Premonition of War

Erster Tag

Heute sind Clint, Diego und ich dabei, einen Auftrag zu erledigen. Uns ist zu Ohren gekommen, daß Schwarzhandel betrieben wird und jegliche Art des gesetzlichen Handels von einer Diebesbande (den „Fangs of the Umbaba") unterbunden wird, indem sie unschuldige Händler überfallen und berauben. Wir verkleiden uns als reisende Händler und versuchen, selbst Opfer eines Überfalls zu werden. Unsere Rechnung geht auf, als wir in einer Talsohle plötzlich von Räubern umzingelt sind. Der Räuberkapitän stutzt nicht schlecht, als wir uns zu erkennen geben und ihn und seine lächerlichen Gesellen ins Jenseits befördern. Auftrag erledigt!
Diego kennt diesen Root, und auch mir ist er kein Unbekannter. Wir haben ihn nämlich vor drei Wochen schon einmal dingfest gemacht. Wir beschließen, unserem Boß in SHUMERIA erst einmal Bericht zu erstatten.

Zweiter Tag

Als wir unsren Bericht abgegeben haben, setzen wir uns erstmal in die Taverne. Nachdem wir genug getrunken und gehört haben, verlassen wir die Taverne wieder. Beim Hinausgehen berichtet uns ein aufgeregter Bürger, daß im Adelsviertel ein Aufstand stattfindet. Als wir dort ankommen, sehen wir, daß Kane und seine Geier von den sogenannten „Crimson Guards" schon bei der Arbeit sind, und alle Hilflosen grausam dahin schlachten! Kane ist ein provokanter Snob, der nichts als Ärger stiftet, und ich lasse mich von seinem Geschwätz nicht provozieren, selbst als er mich beleidigt. Kane überläßt uns „gnädigerweise" den Rest der Aufständler in der Kirche. Doch als wir uns dorthin begeben wollen, tauchen plötzlich aus dem Nichts Gegner auf! (Kampf 2 - Zusammen bleiben, und die Feinde einzeln bekämpfen, so geht es am besten)
In der Kirche überreden wir den Grafen Claymore dann aufzugeben, was er auch bereitwillig tut. Doch als wir die Situation gerade unter Kontrolle hatten, brechen Kane und seine Bluthunde von hinten herein und metzeln die Leute einfach nieder! Den Grafen nimmt der arrogante Kane gefangen. Gerade als ich mich einschalten will, taucht unser Boß Clive auf und verhindert ein Duell zwischen mir und Kane. Dieser zieht wütend mit dem Grafen von Dannen.

Dritter Tag

Dolf Crowley gibt uns einen geheimen Auftrag, auf der Insel GILLBARIS nachzusehen, was aus General Magnus geworden ist, der vor drei Wochen dort verschwunden war. Nachdem wir uns neu ausgerüstet haben, machen wir uns auf den Weg nach Gillbaris. Als wir an den alten Palastruinen ankommen, warnt uns eine mysteriöse Stimme vor dem Betreten. Plötzlich tauchen aus dem Boden Golems auf und wir werden in einen Kampf verwickelt.
Kampf 3 - Golems besiegen. : Die Clay Golems sind harte Gegner. Am besten man bekämpft jeden einzeln (von allen Seiten angreifen, dann erhöht sich der Bonus!). Den Fels kann man prima auf die ahnungslosen Golems schubsen, wenn man schnell genug ist. Auch die Schätze sollte man nicht verpassen.
Als wir die Brut in Stücke geschlagen haben, treffen wir auf deren Schöpferin – ein kleines Mädchen! Sie stellt sich uns als ELENI Dunbar vor. Die Tochter des verschwundenen Generals! Auch HUXLEY, ihren Tutor, lernen wir kennen. Eleni will mitkommen, was ich bereitwillig dulde – wir können jede Hilfe gebrauchen. Auch Huxley kommt mit, er ist ein guter Heiler.

Vierter Tag

Als wir über eine einsame Hängebrücke laufen wollen, werden wir von Dieben aufgehalten, die hinter uns die Brücke sprengen! Kampf 4 - Über die Brücke! Hier ist Schnelligkeit und doch Vorsicht angesagt! Auf keinen Fall einen Charakter einzeln oder offen irgendwo hinstellen! Am Anfang gerade so weit laufen (2 Felder), daß die Gegner zwar ankommen, nicht aber angreifen können. So hat die eigene Truppe garantiert den ersten Schlag.
Jede Runde explodiert die letzte Planke der Brücke, also zusehen, daß kein eigener Charakter darauf steht, sonst ist es um ihn geschehen! Die Hell Bats sind das wichtigste Ziel, denn sie können Eure Leute vergiften. Danach sofort die Bogenschützen ausschalten. In der dritten Runde kommt uns KIRA zu Hilfe und unterstützt uns von Land aus mit ihren Geschossen. Hat man die Bats und die Bogenschützen erledigt, kann man schnell vorpreschen und dem Rest der Diebesbande den Garaus machen.
Ich danke Kira für die unerwartete Hilfe, ohne die wir es bestimmt nicht über diese Brücke geschafft hätten, und willige natürlich sofort ein, als sie anbietet, mitzukommen (zu Diegos besonderem Gefallen...)!

Fünfter Tag

Am nächsten Tag machen wir uns zur Hafenstadt Minato auf, um dort nach einem geeigneten Schiff zur Überfahrt nach Gillbaris Ausschau zu halten. Doch das scheint nicht so einfach zu sein! Ein Pirat namens Hassan macht nämlich die Gegend unsicher und keiner ist bereit, auch nur ein Paddel ins Wasser zu setzen! In der Kneipe erfahren wir von einem Mann namens GROG, der eventuell helfen kann. Wir suchen sein Haus auf und stellen ihn zur Rede. Angeblich hat dieser Hassan seinen Bruder umgebracht. Er will uns aber erst helfen, wenn wir das Dünenmonster nahe der Stadt besiegen. Da bleibt uns wohl nichts anderes übrig!
Kampf 5 – Die Killerameise. Die Killerameise hat einige schlechte Angewohnheiten, die wir ihr schon noch austreiben werden! *Zum einen* bildet sie um ihren Kopf herum einen schwer zu erklimmenden Hügel, zum anderen ersetzt sie sofort in der nächsten Runde zuvor abgeschlagene Tentakel! Das heißt: Auf den Kopf konzentrieren und zusammen bleiben. Am besten die Ameise anlocken und dann



Ash's Vater spielt auch eine kleine Nebenrolle



Im Kampf zwischen Gut und Böse fliegen mal wieder die Fetzen

von allen vier Seiten und mit den Bogenschützen so schnell wie möglich den Kampf beenden. Die Tentakel interessieren hier nicht. Nach dem harten Kampf mit dem Monster willigt Grog aber immer noch nicht ein. Er will erst noch mal darüber schlafen....

Sechster Tag

Nun willigt Grog endlich ein, die Überfahrt mit uns zu machen. Wie erwartet, treffen wir mitten auf offener See die Piraten.

Kampf 6 – Hassan und seine Mannen. Die Taktik hier ist recht gemütlich: Ein starker Charakter, der etwas aushält (CLINT, GROG) verteidigt jeweils eine Planke, wohinter ein Bogenschütze steht. Sobald die Piraten ankommen, erledigt man sie mit Frontmann und Bogenschützen im Hintergrund. HUXLEY läuft zwischen den beiden Planken herum und heilt die Frontcharaktere immer wieder. So dürfte der erste Ansturm keine große Gefahr sein. Danach bricht man schnell mit allen vor und kümmert sich um den Rest von Hassans Truppe sowie um den Anführer höchstpersönlich, der sich immer feige heilt. Nach dem Kampf müssen wir erfahren, daß Hassan Grogs Bruder ist! Die beiden sprechen sich jedoch noch aus, und so kann Hassan in Frieden ruhen.

KAPITEL 2 – The Island of Madness

Erster Tag

Gleich, als wir im einzigen Dorf der Insel eintreffen, erleben wir eine böse Überraschung! Die Bewohner scheinen unter irgendeinem Bann zu stehen und gehen auf uns los!







Kampf 1 – Der Spießrutenlauf Wir müssen die bösen Statuen vernichten, ohne sinnlos die unschuldigen Bürger niederzumetzeln. Man bewegt sich sofort nach rechts auf der Karte und schiebt die Kiste in die Öffnung, damit die Zombie-Bürger zwangsweise einen kleinen Umweg machen müssen. Dann arbeitet man sich weiter vor und benutzt die Kiste, wenn die Bürger bereits auf dem Holzweg sind, wieder zum Absperren der zweiten Lücke vorne, danach eilt man sofort in den hinteren Teil des Dorfes, um die anderen beiden Statuen auszulöschen. Dann muß alles sehr schnell gehen. Sofort die erste Statue in der Mitte des Dorfes angreifen und vernichten, bevor die Zombies wieder da sind.

Auf keinen Fall die Zombies von selbst angreifen, sich nur gegen deren Angriffe zur Wehr setzen! Schließlich erreicht man dann auch die letzte und schwerste Statue in der Front des Dorfes.

Die Bürger sind natürlich dankbar für die Befreiung, und der Dorfälteste erzählt uns von General Magnus und dessen Verschwinden, nachdem jener in die Schloßruine auf der Insel eingedrungen war. Angeblich ist auch Magnus der Übeltäter, der die Statuen hier aufgestellt hat. Wir beschließen, sofort die Schloßruinen aufzusuchen.

Zweiter Tag

Im Ygdra Canyon beobachten wir, wie drei Kämpfer vor einer Horde Dämonen auf der anderen Seite des Aquädukts in die Enge getrieben werden. SARA, DOLAN und AMON flüchten sich hilflos in eine Ecke.

Kampf 2 - Das Aquädukt. Wichtig ist hier, DOLAN und die anderen beiden sofort auf die Treppe in der hinteren Ecke des Szenarios zu flüchten, um sie vor zu vielen Angriffen zu schützen. Den Fels auf keinen Fall wegschubsen! Er bietet zusätzlichen Schutz, so kann immer nur ein Feind angreifen. DOLAN verteidigt den Eingang, AMON deckt ihn von hinten mit Pfeilen, und SARA heilt Dolan immer wieder. Wir kämpfen uns auf der anderen Seite zum Schalter für die Schleuse vor. Danach geht alles sehr schnell und wir können den drei Flüchtlingen persönlich helfen (hinter dem Aquädukt befindet sich noch ein „Moodring" in der Truhe).

Captain Dolan erzählt uns von Magnus und seinem Schicksal in den Palastruinen. Diese Monster waren ehemals seine Männer! Außerdem erfahren wir, daß Magnus wohl einen eigenen Geheimauftrag hatte.

Dritter Tag

In einem Sumpf werden wir von allen Seiten von Monstern umzingelt!

Kampf 3 – Umzingelt im Todessumpf Kira und Clint müssen sofort vom Rest der Gruppe gedeckt werden! Wir konzentrieren uns zuerst auf die Monster im unteren Teil der Karte. Den Sumpf kann man zwar durchwaten, aber bloß keinen Charakter am Zugende darauf stehen lassen! Die Monster in den Sumpf locken, damit wir es leichter haben. Auch hier zusammen bleiben, damit kein Charakter offen als Zielscheibe dasteht. Wir plazieren uns dann vor dem Sumpf im Süden, um die Monster auch hier hineinzulocken. Sind diese ausgeschaltet, wendet man sich den Monstern im Norden zu. Auch hier warten, bis sich die Monster am Zugende auf ein Sumpffeld stellen.

Vierter Tag

Heute suchen wir die Palastruinen auf, doch gleich am Eingang werden wir von allen Seiten von Untoten und Monstern belagert!

Kampf 3 – Der Schutzwall Dieser Kampf hat es wirklich in sich! Auf keinen Fall einen Charakter alleine vorschicken. Die Taktik hier ist, die Monster von den Aufzügen wegzulocken, indem man zwei Gruppen zu je fünf Leuten bis zum Anfang jeder Seite der Mauer schickt. So hält man den Schaden gering. Am besten zwei starke Charaktere vor jede Gruppe stellen. Jetzt lockt man die Wachen von den Aufzügen weg und wartet auf die Bogenschützen, die unsere Truppe mit einem Pfeilhagel begrüßen. Sind die Wächter und die Bogenschützen angelockt, muß alles relativ schnell gehen. Man versucht, mit den eigenen Bogenschützen und mit Elenis Magien die Monster auf dem Wall einzeln zu infiltrieren. Um die Wächter kümmern sich unsere Kämpfer, die von Huxley und Sara immer wieder geheilt werden. Ist der schwerste Part überstanden, macht sich Kira auf der linken Seite der Mauer sofort auf nach oben und erledigt dort den Shooter Imp. Der Aufzug kann immer nur von einem Charakter auf einer Seite benutzt werden. Oben befinden sich auch zwei Heilfelder für die Schwerverletzten. Jetzt kümmern sich unsere Bogenschützen genüßlich um die Statuen am Fuß der Treppen und schubsen den Felsen weg, worauf der Rest der Monster angelockt wird, die wir unsererseits von oben mit Pfeilen eindecken. Danach können wir gemütlich zum Eingang der Ruinen laufen.

Diesen Kampf betreffend hat Daniel Veuhoff aus Kreuztal noch eine interessante Anmerkung zu machen: Stattet alle Charaktere bis auf Ash, Sara und Huxley vor dem Kampf mit „Mage Oil" aus. Besiegt dann die Monster wie oben beschrieben, und nähert Euch erst einmal nicht dem Eingang der Ruine, da der Kampf sonst vorbei ist und Daniels Trick nicht mehr funktioniert. Stellt nun Sara auf einen



Etwas unschön: Bei solchen Nahaufnahmen wird's leider etwas pixelig

der roten Kreise (dort, wo man geheilt wird) und laßt sie einmal pro Runde „Mystic Shield" auf sich selbst zaubern. Alle sechs Runden erhöht sich so ihr Level. Macht das so lange, bis sie den maximalen Level (49) erreicht hat. Nun zaubert Huxley „Mystic Shield" auf Sara, und siehe da, Huxley steigt direkt zu Level 46 auf. Nach ein paar Mal hat auch er Level 49 erreicht. Die Leutchen, die kein „Mystic Shield" benutzen können, verwenden stattdessen einfach „Mage Oil" mit Sara oder Huxley, wobei diese nicht die volle Anzahl ihrer Spruchpunkte haben dürfen (einfach vorher irgendeinen Zauberspruch sprechen lassen). Den Trick mit Ash erst im 6. Akt machen, nachdem er zum Vandalier aufgestiegen ist (siehe Seite 57), da sonst nicht alle sechs Trials beendet werden können. In den Schloßruinen treffen wir dann gleich auf General Magnus und seine Horde Untoter. Kampf 4 – Magnus plus Mannen. Dieser Kampf gestaltet sich recht einfach, wenn sich alle gemeinsam die östliche Treppe hinaufbegeben, anstatt die Truppe zu trennen, wie das Szenario es gerne hätte. Alle Charaktere an der Treppe entlang aufreihen und auf das Auftauchen der Monsterhorde warten. Danach machen wir uns möglichst alle gleichzeitig daran, Magnus zu umzingeln. Sonst würde er sich immer wieder selbst heilen und somit zu einem wirklichen Problem werden.

Nach dem Kampf verwandelt sich Magnus wieder zurück und erzählt uns von dem Magischen Stein, der diese Besessenheit bei ihm erzeugt hat und wegen dem er hauptsächlich auf die Insel gereist war. Gerade als wir mehr darüber erfahren wollten, wird Magnus hinterrücks von einem Pfeil durchbohrt! Es ist Kane und seine Garde. Auch Dolf, unseren ehemaligen Auftraggeber, hat der Fiesling im Schlepptau. Sie nehmen Eleni und Huxley als Verräter gefangen. Ich gehe zuerst dazwischen, doch dann gebe ich nach. Dolf sagt, daß er mit seiner Truppe erst noch ein wenig auf der Insel bleiben wird, um seinerseits nach dem verlo-

renen Stein zu suchen. Das ist unsere Chance... Nachts schleiche ich mich alleine hinaus, um Huxley und Eleni zu befreien, doch meine Freunde verfolgen mich und wollen mitkommen. Am Ruineneingang haben uns die Wachhunde aber bereits gewittert.

Kampf 5 – Wachhunde. Dieser Kampf muß innerhalb sechs Runden vonstatten gehen! Das Zeitlimit ist genau so bemessen, daß man es gerade so schafft. Die feigen Köter machen sich nämlich aus dem Staub, statt auf uns loszugehen. Wir müssen sie daher in die Zange nehmen. Je einen schnellen Charakter (z.B. Sara, Diego) zur Seite los schicken, um diesen Fluchtweg abzuschneiden. Ash und Grog schickt man geradeaus los, und die anderen etwas versetzt. So können die Hunde bald zusammengepfercht werden. Die Bogenschützen sollten sich allerdings bereits unterwegs nach Zielen umsehen, die getroffen werden können, sonst gibt's Zeitprobleme!

Im Keller der Ruinen angelangt, befreien wir unsere drei Freunde. Magnus erzählt uns mehr vom Magischen Stein, der anscheinend aus reiner Energie besteht und nur den Charakter und somit die Macht eines Menschen um ein Vielfaches verstärkt. Er wollte den Stein, um Hel Spites das Fürchten zu lehren. Gerade als wir flüchten wollen, holt uns Hel Spites höchstpersönlich ein! Dolf und Magnus tragen ein Duell aus, wobei uns ein Energiestoß plötzlich aufsaugt!

KAPITEL 3 – Escape to Tomorrow

Erster Tag

Sara, Grog und ich landen in einer seltsamen Gegend und müssen erschrocken mit ansehen, wie General Magnus stirbt. Dann werden wir von schrecklichen Feuerwesen angegriffen!

Kampf 1 - Feuerbälle. Die Viecher vertragen nur einen Stoß und sind dann bereits erledigt. Dieser Kampf bringt viel Erfahrung, vor allem für die schwache Sara.

Nun begegnet uns ein seltsamer Fremder, der sich als ZOAR vorstellt. Er erzählt uns von der einzigen Stadt in diesem verwunschenen Landstrich. Dort angekommen erfahren wir, daß wir wohl in einem Zeitstrudel gefangen waren, der uns hierher geschleudert hat! Verlassen kann man dieses seltsame Land zwar schon. Die Sache hat nur den einen Haken, daß man weder weiß, wann noch wo die Truppe wieder herauskommt!

Draußen treffen wir erneut auf Zoar, der von unserem Gespräch mit dem Magischen Stein sehr angetan ist und uns zu sich nach Hause einlädt.

Er will mit uns kommen, nachdem wir ihm alles erzählt haben und weiß auch, wie wir es anstellen müssen, wieder dahin zurückzugelangen, wo wir hergekommen sind. Wir müssen nur an unserem Ankunftspunkt eine ähnliche magische Entladung freisetzen. Zoar errichtet deshalb vier Energietürme, die genug magische Energie speichern, um so eine Entladung zu erzeugen. Doch als wir gerade auf die Entladung warten, greifen uns wieder die Feuerwesen an, diesmal massiver als zuvor.



Vor den Kämpfen werdet Ihr immer auf das jeweilige Missionsziel eingeschworen, das Ihr erreichen müßt, um weiterzukommen

Zweiter Tag

Kampf 2 – Back to the Future. Alle vier Türme zu schützen, wie als Siegesbedingung vorgeschlagen wird, ist absolut nicht machbar. Also lieber nur auf einen konzentrieren und diesen von allen Seiten umstellen. Jeden Charakter mit dem Rücken zum Turm aufstellen, damit die Verletzungen so gering wie möglich gehalten werden. Verletzte sofort von Sara heilen lassen. So übersteht man auch diese fünf harten Runden problemlos.

Die erwünschte Entladung rettet uns gerade noch vor den anstürmenden Höllenwesen. Sie reißt uns tatsächlich in die Zukunft, und wir geraten mitten in eine äußerst interessante Konfrontation! Diego, CLIVE, Huxley und Dolan werden dann von einem alten Bekannten und dessen Männern umzingelt: von Zoot, dem Diebesbandenchef!

Dritter Tag

Kampf 3 – Back in Time? Dieser Kampf ist eine große Herausforderung für Taktiker. Bloß nicht zu weit vorstürmen, denn sonst erwischt es Euch. Diego nimmt die beiden Bloodbats von einem guten Standpunkt aufs Korn und erledigt sie, noch bevor sie die Hütte erreichen können. Das verschafft den vier in Bedrängnis geratenen einen guten Zeitvorsprung. Auf den doofen Clive gut aufpassen! Er stürmt nämlich immer todesmutig voran, ohne auf seine Gesundheit zu achten. Am besten mit Dolan den Eingang versperren, damit der Gute nicht unten geröstet wird. Den Felsen für eine gute Gelegenheit aufheben, wenn ein paar Feinde in die Rollbahn geraten. Er bietet zusätzlichen Schutz. Ashs Gruppe mit größter taktischer Vorsicht bewegen! Zuerst bleiben sie nämlich stehen, um den Ansturm der Feinde zu beobachten – die Brücke kann unmöglich verteidigt werden, also unbedingt dahinter stehen bleiben. Hinter den Brückenpfeilern rechts und links ist ein guter Ort, um nicht in die Schußbahn der Feinde zu geraten. Bloodbat ist das erste Ziel. Die anderen kommen schon von selber. Sind die ersten Anstürmer erledigt, bleibt man immer noch stehen. Jetzt kommen die härtesten Brocken: der Warlock und sein Heiler und Zoot, der Dieb. Zoot ist das kleinere Übel. Der Warlock hingegen muß so schnell wie möglich erledigt werden. Er kann übrigens in jede der beiden Richtungen stürmen (kommt darauf an, wer weiter vorne in seinem Radar steht). Stürmt er zur Brücke, dann sofort vorpreschen und ihn möglichst ausschalten, bevor er großen Schaden anrichten kann. Zoot ist sowieso kein großes Hindernis. Stürmt er zur Hütte vor, kann man ihn mit Diego prima aufs Korn nehmen. Clive gibt ihm dann (vermutlich) den Rest.

Nach dem harten Kampf erfahren wir, daß wir ganze drei Jahre fort waren!

Hel Spites hat bereits eine Anarchie aufgebaut und jeden Widerstand bis jetzt niedergeschlagen. Das Land befindet sich im Chaos. Wir besprechen uns mit unseren Freunden. Am besten ist es, das Staatsgefängnis mit den politischen Gefangenen anzugreifen, um gleichzeitig unsere drei alten Freunde Clint, Eleni und Amon, die dort gefangen gehalten werden, zu befreien.

Vierter Tag

Kampf 4 - Das Tor. Dieser Kampf ist relativ einfach: Die eigene Truppe eine günstige Position beziehen lassen und abwarten. Der Warlock ist allerdings auch hier wieder sehr nervig und gefährlich, weil er sich feige hinter einem Turm versteckt. Ihn als letztes bekämpfen, denn die Soldaten und Bloodbats haben Vorrang. Diego kann wieder die Feinde von einem günstigen Punkt auf einem *Wall oder Hügel* beschießen. Die beiden Schatzkisten genehmigt man sich, wenn nur noch der Dekan übrig ist, der nichts tut, außer dumm herumzustehen. In den Kisten befinden sich ein Megaherb und ein edles Mage Gem!

Das Tor haben wir überwunden, doch in einem Canyon treffen wir bereits auf die näch-





Welch Gemeinheit: Das Diebesgesindel sprengt hinter Ashs Truppe einfach die Brücke. Das bedeutet Krieg! Mit jeder Runde explodiert eine Planke der Brücke.

ste Hürde, auf eine feindliche Patrouille. Kampf 5 - Abwarten und Tee trinken! In diesem Kampf muß erstmal stillgestanden werden, also vier Runden lang keinen Mucks machen.
Wenn die Feinde nahe genug sind, sofort aus dem Gebüsch stürmen und alles umzingeln was geht. Der Bogenschütze muß sofort erledigt werden, da er der Schnellste ist. Den Fluchtweg nach hinten schneiden wir sofort ab. Huxley hingegen betätigt gleich den Zugbrückenschalter und macht sich auf, mit der bereitgestellten Kiste den Weg nach vorne abzusperren, denn ein paar ganz Schlaue wollen nach vorne fliehen.
Nachdem der Trupp lautlos ausgeschaltet wurde, ist der Weg zum Gefängnis frei.
Im Gefängis bereitet derweil Clint seinen eigenen Ausbruch vor. Kira gibt ihm den Schlüssel und seine Waffen, doch Clint vertraut ihr nicht, und Kira bleibt im Gefängnis. Dafür hat Clint jetzt einen neuen Verbündeten, DARIUS, den Bogenschützen. Außerdem nimmt er Amon und Eleni unterwegs mit.
Kampf 6 - Der Ausbruch. Die Juggernauts hier kann man nur von hinten verletzen, dann benötigen sie auch bloß einen Treffer. Das be-







Konami hat's schon immer gerne deftig gemocht...



Feuer sollte man nie mit Feuer bekämpfen. Hütet Euch generell davor, Feinde mit den Helden gleichen Typs anzugreifen!

deutet: erst herbeilocken und dann von hinten anschleichen – Vorsicht vor den Mimics! Auf dem Plan sind die falschen Schatztruhen eingezeichnet, ebenso wie die Schalter und deren Gitter, die sie öffnen.
Ansonsten ist der Kampf relativ einfach zu überstehen. Die Schatztruhen enthalten zwei wertvolle Ausrüstungsgegenstände, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

Fünfter Tag

Als wir draußen vor den Gefängnismauern angelangt sind, hören wir bereits Kampflärm von drinnen.

Kampf 7 – Das Wiedersehen Achtung! Clive und seine kleine Gruppe befindet sich hier regelrecht in einem Todeskessel! Folgende Taktik hat sich bei uns bewährt:
Eleni geht sofort todesmutig auf die oberste mögliche Stufe der kleinen Treppe in der Mitte der Arena und läßt einen „Phase Shift" los. Der sorgt in der feindlichen Front erstmal für einigen Schaden. Dann gibt Amon dem Grenadier auf der linken Wand den Rest, was die linke Seite relativ vor Angriffen schützt. Auf keinen Fall auf der Mauer in die Reichweite des Warlocks geraten, sonst ist man bald hinüber. Schon in der zweiten Runde kommen dann Ash und der Nachschub an. Doch noch muß man eine Runde unten aushalten, bevor die anderen in Reichweite gelangen. Das bedeutet, Ihr müßt alle Charaktere zur linken Wand (zu Ash und Co.) führen und hinter der Turmlinie dort in Deckung gehen. Dann kann man evtl. Schwerverletzte mit Huxley oder Sara von oben heilen (dazu stellt man sie unten ganz an den Wall, dann erreicht sie auch unten ein „Healing" oder „Healing Plus")
Mit Ash und Mannen prügelt man sich derweil wacker durch die Monsterreihen. Die Gefahr für die eingekesselten ist somit gebannt. Die größte Hürde ist jetzt nur noch Dumas, der Gefängnisherr. Er schafft es locker, mit einem Angriff über 100 Punkte zu rauben. Also ist auch hier äußerste Vorsicht geboten. Schon gar nicht Ash oder Clint alleine vorschicken!

KAPITEL 4 – The Successor

Erster Tag

Clive hat es geschafft, den ganzen Süden auf unsere Seite zu bringen. Uns ist außerdem zu Ohren gekommen, daß das Imperium wie wild nach dem „Königsring" sucht, der die Macht hat, den magischen Stein unter Kontrolle zu halten. Unser erstes Ziel wird es also sein, diesen Ring vor dem König in die Hände zu bekommen. Clive hat einen Informanten in einer Stadt namens Kerachi, den wir aufsuchen sollen. Angeblich weiß der mehr über unseren Ring. Diego behagt anscheinend der Gedanke nach Kerachi zu reisen nicht. Er will aber nichts darüber sagen.
Doch schon als wir die Stadt verlassen wollen, werden wir umzingelt!
Zu allem Überfluß hat uns der eifrige König gleich alle vier seiner Generäle auf den Hals gehetzt.



Für jedes ausgeschiedene Truppenmitglied in einer Mission werden Euch hernach Geldeinheiten abgezogen

Kampf 1 - Die Flucht. Hier ist vor allen Dingen eines wichtig: entkommen!
Also, sofort mit allen Charakteren vorstoßen und mit Darius, dem Flugritter, sofort den Zugbrückenschalter auslösen. Darius könnt Ihr damit gleich abschreiben. Also keine Angst vor Verlusten in diesem Kampf und allen anstürmenden Rittern Kämpfer in den Weg stellen. Hauptsache Ash und ein paar andere erreichen den Ausgang. Das geht zwar ein wenig ins Geld, aber ein Kampf ist hier sinnlos.
Als wir der Übermacht entkommen sind und nichtsahnend in ein hügeliges Waldstück laufen, erwartet uns bereits die nächste Überraschung. XENO, Scherge des Imperators und anscheinend ein alter Bekannter von Zohar, bereitet uns eine Falle.
Kampf 2 – Überfall im Wald. Am besten nach links vorarbeiten. Die Feinde sind kein großes Problem, sie haben nur auf den Brücken die Vormachtstellung und bombardieren alles feige. Vor allem der Pulk schießwütiger Banausen im Südosten (auf der hohen Brücke) ist mit Vorsicht zu genießen. Immer möglichst hinter den bereit gestellten Bäumen in Deckung gehen und möglichst keinen Charakter in die direkte Schußbahn der Viecher stellen. Sind die Helden erstmal oben angelangt, ist der Kampf schnell entschieden.
Zohar sagt uns nach dem Kampf, daß Xeno einst sein eigener Schüler war, der ihn bei einem magischen Duell um seine Macht beraubt hat. Zohar hat ihm Rache geschworen, deswegen kam er auch mit uns.

Zweiter Tag

Heute kommen wir in Kerachi an. Diego sagt uns auch endlich den Grund für sein Unbehagen gegenüber dieser Stadt, als wir dort unseren Informanten Carlos treffen. Er ist nämlich sein Vater! Diego hat sich von ihm losgesagt, als der nur noch ans Geld dachte und nicht an seine Familie. Carlos schickt uns in das alte Lagerhaus, wo wir einen seiner Männer treffen sollen, der angeblich den Königsring entdeckt haben soll: eine böse Falle!
Kampf 3 - Das alte Lager. Auch hier sind wieder die schießenden Feinde das größte Problem. Am besten sofort einen Turm einnehmen, damit man den unfairen Spieß des Höhenvorteils umdrehen kann. Ist der Turm besetzt, brauchen Ash und seine Freunde nur noch auf den feindlichen Ansturm zu warten. Eleni hilft dann noch ein wenig mit einem alles schwächenden „Phase Shift"-Spruch nach.
Nach dem Kampf erfahren wir auch, daß Xeno uns das ganze eingebrockt hat. Und Carlos, der mit Xeno gemeinsame Sache gemacht hat, aber ganz schön blöde aus der Wäsche schaut, als uns der Scherge in einer Feuersbrunst zu Dörrfleisch verarbeiten will. Da kann sogar der hartherzige Carlos nicht mit ansehen wie seinen eigenen Sohn der Flammentod ereilt und haut dem selbstsicheren Schwarzmagier eins über die bemützte Rübe. Das unterbricht den Spruch des Bösen und wir kommen frei. Zum Abschied schlägt Xeno dann noch Carlos nieder.

Dritter Tag

Carlos ist nicht schwer verwundet worden und wir können sofort dem Königsring hinterher eilen. Der wird nämlich heute mit dem Zug in die Hauptstadt des Königreiches transportiert. Wir schaffen den Aufsprung auf den fahrenden Zug und die wilde Jagd kann beginnen.
Kampf 4 - Der Eilzug. Der Zug schaut nicht nur unglaublich spektakulär aus, sondern ist noch dazu gefährlich.
Alle drei Runden wird nämlich der letzte Wagen abgehängt, und alle Unglücklichen, die dann noch darauf stehen, rollen erstmal aufs Abstellgleis. Schnelligkeit ist somit angesagt! Der Boß hier – Dallas Greatarmor – ist nichts weiter als eine Windhose, die von Ash sofort aus seiner Rüstung gehauen wird.
Der Ring ist unser, doch die Freude über den Gewinn wird sofort durch einen alten Bekannten getrübt: Xeno!. Die Verräterin Kira will er am morgigen Tage gegen den königlichen Ring eintauschen, ansonsten ist's aus mit der Guten. Das könnte uns zwar egal sein, aber da wir ja Helden sind, wäre es doch schrecklich, nicht eine Rettungsaktion für unsere ehemalige Kollegin zu starten!
Also auf nach Fort Dain, wo Kira hingerichtet werden soll.

Vierter Tag

Bei Fort Dain angekommen, sehen wir Kira auf eine Todesvorrichtung gefesselt. Xeno ist auch da, und ich händige einem seiner Schergen den Ring aus. Xeno läßt Kira aber nicht etwa frei, sondern aktiviert die Maschine.
Kampf 5 - Kira's Bad. Die Gruppe hat genau acht Runden Zeit, die gute Kira vor einem heißen Bad zu bewahren. Auch dieses Zeitlimit liegt hart an der Grenze!
Am besten splittet man die Helden in zwei Gruppen zu ungefähr gleichen Kräften. Diese zwei Gruppen nehmen nun den Berg in der Mitte in die Zange. Die Bogenschützen auf jeder Seite sollten sich möglichst frühzeitig um die Flugwesen (besonders um den Deathangel) kümmern, da diese die gefährlichste Bedrohung sind. Die anderen Monster könnt ihr

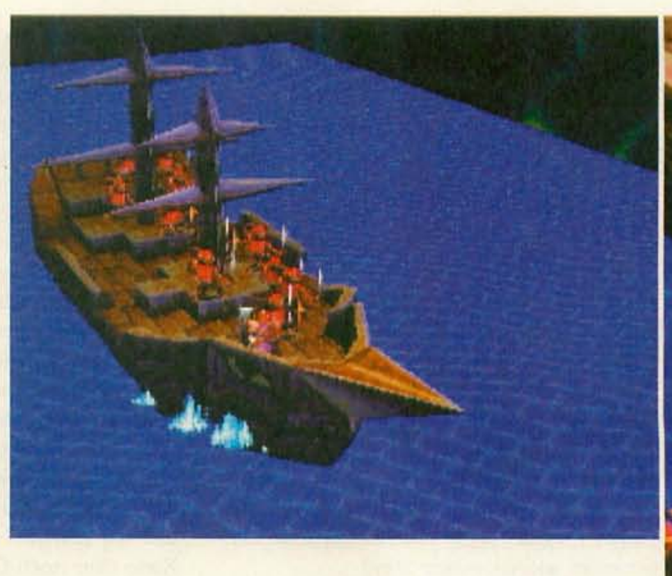
ruhig ein wenig umherhetzen, die sind ohnehin langsamer als Ihr. Die acht Kontrollvorrichtungen befinden sich ganz oben auf dem Hügel. Sie halten jeweils nur einen Schlag aus. Die zwei Schatztruhen kann man sich übrigens auch ohne Probleme mit einem schnellen Charakter genehmigen, darin befindet sich ein guter Helm (L-Mask) und ein nobler Life Orb, der alles heilt.
Kira ist natürlich erstmal geknickt, daß wir es gewagt haben, sie zu befreien, kommt aber dann bereitwillig mit uns. Allerdings hat der König nun den Ring und somit uneingeschränkte Macht über den Magischen Stein! Auch diesmal ist Zohar wieder der Retter in der Not. Er weiß von einer Inschrift auf dem noblem Schmuckstück, die zu einer Gebirgskette namens Torog Mountains führt. Was dort liegt, wissen die Sterne. Unsere letzte Hoffnung, den bösen Tyrannen zu stürzen, liegt also in dieser Gebirgskette!

KAPITEL 5 – The Legacy
Erster Tag
Wir setzen mit dem Schiff auf die Insel über, wo das Gebirge liegt. Gleich am Landungssteg erwartet uns ein Empfangskomitee besonderer Art.
Kampf 1 - Ein heißer Empfang. Um die Death Angels kümmert man sich wie immer frühzeitig mit seinen Flugrittern oder den Bogenschützen. Damit ist dann auch schon die größte Gefahr gebannt. Die schießwütigen Würmer sind das nächste Ziel der Bogenschützen. Die beiden Schatzkisten ganz hinten brauchen Euch nicht zu jucken, es handelt sich dabei nur um fiese Mimics.





Philip Möller/ Heidenau hat uns fünf Bilder in der Hoffnung, daß wir eins davon abdrucken, geschickt. Er sollte nicht enttäuscht werden.



Nachdem das Empfangskomitee abgedankt hat, begeben wir uns zum Fuße des Gebirgszuges, wo wir schon wieder erwartet werden. Diesmal sind es Kane und Kurtz inklusive Truppen. Sie nehmen uns auf einer Brücke gehörig in die Zange. Zu unserem Glück wird Kane von der Meldung schockiert, Terroristen hätten seinen Vater in der Hauptstadt ermordet, was uns diese Plage vorläufig vom Hals hält. Bleiben trotzdem noch Kurtz und seine Männer.
Kampf 2 - Kurtz & Co. Um die Soldaten hinter der Truppe braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen. Die sprengt man mit dem Schalter genüßlich in die Luft, wenn sie sich geschlossen auf der Brücke befinden.
Dann können sich die Helden um die Männer von Kurtz und danach um ihn höchstpersönlich kümmern.
Vor den Bogenschützen geht man direkt am Hügel in Deckung. Die Hawk Knights erledigen die Zauberer mit ein paar heißen Sprüchen. So ist auch der Häuptling selbst kein Problem mehr.
Zweiter Tag
Kurtz ist besiegt und wir machen es uns in der Kneipe eines kleinen Dorfes gemütlich. Eleni scheint sich allerdings nicht ganz wohl zu fühlen, denn als wir die Kneipe wieder verlassen, fängt sie plötzlich an zu phantasieren. Ein alter Mann, der das Ganze beobachtet hat, nimmt uns in seinem Haus auf. Er stellt sich mir als OROSIUS vor. Ich erzähle ihm, warum wir hier sind. Er behauptet allerdings auch nicht zu wissen, was wir hier finden werden. Gerade, als wir näher ins Gespräch kommen, überbringt ein Bürger die Botschaft, daß die Enkelin von Osorius beim Kräuter sammeln von Monstern überrascht worden ist. Da können wir als Helden natürlich nicht dumm herumstehen.
Kampf 3 – Leena. Der Death Angel und die Flugmonster sollten auch diesmal wieder frühzeitig von den Bogenschützen aus der Luft geholt werden. Die Schatztruhe, die so hermetisch bewacht wird, könnt ihr getrost in Ruhe lassen (Mimic).
Nach dem Kampf redet Zohar noch mit mir über die seltsame Markierung auf dem Kampffeld. Sie hat die Form eines Adlers (das Zeichen der Biruni-Leute). Auch daß Leena einen derart mächtigen Spruch ohne weiteres anwendet, gibt uns zu denken, und so kommen wir zu dem Schluß, daß Osorius mehr weiß, als er zugibt. Als wir ihn dann zur Rede stellen, rückt er mit der Wahrheit raus, und erzählt, daß die Dörfler hier Nachfahren von den verschollenen Birunis sind. Er will uns aber erst mehr sagen und uns helfen, wenn wir ihm einen Drachenzahn aus der Höhle unweit des Dorfes besorgen.
Eleni führt uns zu der Höhle, wo wir den Drachen finden können.
Dritter Tag
Kampf 4 - Der Drachenzahn. Die Drachenhöhle ist ziemlich verzwickt. Der einzige Weg zu Fuß führt dorthin über die Mitte. Zuerst lockt man die Feinde an, erledigt wie üblich die Fluggeister als erstes, und marschiert dann über den schmalen Mittelweg voran.
Die Schatzkiste erreicht man übrigens äußerst einfach mit einem der fliegenden Helden, darin befindet sich eine Drachenlanze (für eben diese fliegenden Helden). Auch in dem kleinen Lavasee ganz im hinteren Teil der Höhle befindet sich ein mysteriöser Gegenstand, den man mit einem der Flieger herausfischen kann. Ein sogenannter Logos Key befindet sich dann in seinem Besitz. Dieser kann nur von Ash benutzt werden. Der Höhlenherr stellt sich als ziemlicher Heißluftballon heraus, und stellt kein großes Problem für kampfgestählte Helden dar.
Mit dem Drachenzahn im Gepäck gehen wir nun zurück zum Dorf. Doch was wir dort vorfinden, gefällt uns überhaupt nicht. Imperiale Truppen haben das Dorf gebrandschatzt und sind gerade dabei Orosius den Garaus zu machen. Das wird Sabina teuer zu stehen kommen!
Kampf 5 – Sabina Valkyrie. Auch hier sind die Feinde zahlenmäßig wieder weit überlegen. Das ändert man schnell, wenn man die nachfolgenden Crimson Armor Knights in der Rinne ersäuft. Dazu wartet man, bis sich wirklich alle in der Staurinne befinden und öffnet dann per Schalter die Schleuse. Nun rückt Kane mitsamt Verstärkung an. Eleni und Zohar allerdings können die zahlen-



Kein netter Empfang! Direkt am Landungssteg werden unsere Helden angepöbelt.

mäßige Ungleichheit mit einem flotten „Salamander"-Spruch wieder ausgleichen. Die Warlocks und Priester sind auch hier wieder Primärziele, vor allem für die Bogenschützen. Sabina selber ist ebenfalls schnell ins Nirvana befördert.

Leena trauert sehr um den Verlust ihres Großvaters, doch der gibt ihr noch was mit auf den Weg, bevor er seinen letzten Atemzug aushaucht. Sie erhält die Macht, am Orome Lake den verschollenen Tempel zu beschwören, der das sagenumwobene Schwert „Vandal Heart" enthält. Am Orome Lake spricht Leena die magischen Worte und siehe da – der verschollene Tempel taucht aus den Tiefen des Sees auf. Doch mit ihm erscheinen auch die Wächter, die das vermoderte Gemäuer bewachen...

Kampf 6 – Der verlorene Biruni-Tempel. Der Kampf an sich ist kein ernsthaftes Problem für Ash und seine Freunde, so lange sie nur eins beherzigen: Leena muß unbedingt der Weg verstellt werden, bis die Monster verdroschen sind! Also, immer alle schön vorne in den Weg stellen, so läuft man nicht Gefahr, Leena zu verlieren. Danach macht man dann den Weg für die Kleine frei, damit sie den nächsten Abschnitt beschwören kann. Im zweiten Abschnitt tauchen zwei zunächst unerreichbare „Basilisken" auf, die man tunlichst mit Magie oder den eigenen Scharfschützen unschädlich machen sollte. Die beiden Schatzkisten enthalten wieder wichtiges Rüstzeug für die Heldenbrust (Gold Axe und Wyrm Fang). Man erreicht sie auch diesmal wieder einfach per Luftlinie.

Im Tempel angekommen, sehen wir nicht nur das versiegelte Schwert vor uns schweben, sondern bekommen auch überraschenden Besuch von Xeno. Diesmal hat er es böse vorgeplant, denn er beschwört einen Zeit-



Erfreulich, daß Vandal Hearts überhaupt offiziell bei uns erschienen ist. Das nächste Mal gibt's aber hoffentlich ein Multi-Story-System spendiert.

riß, der die arme Leena aufsaugt. Wir sitzen nun ganz schön in der Patsche. Unsere einzige Hoffnung war Leena, die in der Lage war, das Schwertsiegel zu lösen. Doch da überrascht uns Eleni mit einer frappierenden Neuigkeit. Sie ist Leena! Auch sie wurde irgendwann in den Zeitriß gezogen, um sodann von Magnus aufgefunden zu werden, und um jetzt da zu sein, wo sie heute ist. Sogleich macht sie sich daran, als letzte Überlebende des Biruni-Stammes das Siegel zu entfernen. Endlich ist die einzige Waffe, die den Flammen der Gerechtigkeit standhalten kann, unser!

KAPITEL 6 – A Fools Epitaph

Erster Tag

Heute machen wir uns auf den Weg zur Hauptstadt. Inzwischen hat der wahnsinnige Dolf das Regiment übernommen. Unser erstes Angriffsziel ist Fort Garett, wo Kane seine Stellung bezogen hat. Vorher decken wir uns aber noch mit Weihwasser ein (wichtig!).

Kampf 1 – Kanes Fall. Das Fort ist sehr gradlinig aufgebaut. Zuerst genehmigt man sich den ersten Schutzwall und erledigt den Warlock und seinen Priester aus der Ferne. Auch Eleni und Zohars mächtige Salamander-Sprüche reißen ein großes Loch in die Verteidigung des Feindes. Nachdem der erste Wall erobert ist, schubst man einen Stein gegen die Mauer, die herunter kracht. Dann erscheint Xeno wieder, der Kane einen Kuhhandel anbietet: seine Seele gegen Macht. Der besessene Kane kann da nur schwerlich widersprechen, und willigt ein. Xeno verwandelt ihn in eine „willenlose Kampfmaschine", wie er beteuert. Und tatsächlich, gut Kirschen essen ist mit dem „neuen" Kane nicht. Der hat nämlich einen mächtig fiesen Spruch auf den Lippen, „Plasma Wave", den er prompt auf jedes der eigenen Partymitglieder losläßt (Weihwasser). Nach zweimal Plasma Wave geht Kane allerdings der Saft aus und er stürmt wie ein Geistesgestörter los. Dann brechen auch die eigenen Truppen vor, und Eleni und Zohar geben den letzten Truppenfetzen mit ihrer Magie (man nehme Salamander) den Rest. Kane selbst ist ohne seine Magie eher ein „zahmes Hündchen" und wird schnell dahin geschickt, wo er hin gehört.

Zweiter Tag

Unser nächster Weg führt uns nach Cobalt Beach. Dort nennen mich seltsame Geisterstimmen einen Verräter. Doch die anderen haben nichts gehört, und so tue ich das ganze als Hirngespinst ab. Cobalt Beach ist außerdem von den letzten Resten der imperialen Truppen besetzt, und die lassen uns nicht ohne Kampf passieren.

Kampf 2 – Cobalt Beach. Der Kampf ist sehr einfach, weil die Party hier auf dem Hügel eindeutig in Vormachtstellung ist. Die Bogenschützen nehmen sich sofort die Blood Bats und dann die unteren Truppen vor.

Nach dem Kampf auf Cobalt Beach ergreift Vandal Heart Besitz von mir. Ich höre wieder diese schrecklichen Stimmen, die mich Verräter nennen. Clive kommt gerade dazu und will sich mir in den Weg stellen, da schlage ich in meinem Wahn zu. Clive fällt schwer getroffen zu Boden. Er erzählt mir, was vor 18 Jahren tatsächlich geschah, und daß mein Vater gar kein Verräter war.

Dritter Tag

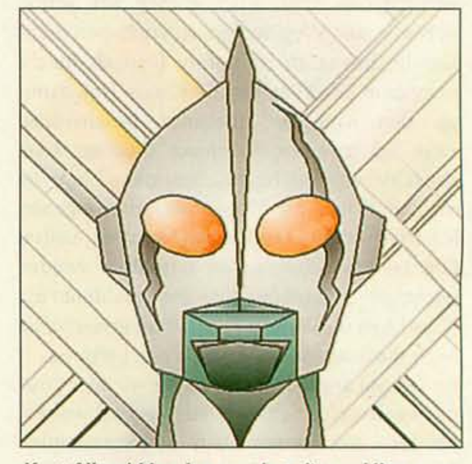
Endlich können wir zur ehemaligen Hauptstadt des Reiches, Shumeria, vordringen. Als wir dort eintreffen, erleben wir allerdings ein regelrechtes Schlachtfest unter den Soldaten. Monster fallen gerade über die letzten imperialen Truppen her und machen sich einen Spaß daraus, sie zu ermorden. Einer der flüchtenden Soldaten erzählt uns, daß Dolf sich mit der Flamme der Gerechtigkeit in den Tempel der Stadt zurückgezogen hat, und dort diese schrecklichen Monster züchtet. Zohar denkt, daß er irgendwie ein Tor zu einer anderen Dimension geöffnet hat. Allerdings ist im Augenblick Xeno das größere Problem. Der führt nämlich die Monster an, und will uns natürlich nicht ohne weiteres vorbei lassen.

Kampf 3 – Xenos Ende. Hier solltet Ihr Euch hauptsächlich darauf konzentrieren, dem guten Xeno den Garaus zu machen. Eleni und Zohar können auch hier wieder prima mit Salamander unterstützen und den angeschlagenen Truppen den Rest geben. Das letzte Ziel ist der verrückte und Monster züchtende Dolf im Tempel. Zuerst ziehen wir uns allerdings noch einmal zurück und rüsten uns für den Kampf aus. Auch auf die bestmögliche Bewaffnung bei den Charakteren achten, schließlich haben sie ja einige Schätze ausgehoben.

Dolf erwartet uns auch schon sehnsüchtig in seinem Tempel. Jetzt erzählt er uns, wieso er so verrückt darauf war, an die Macht zu kommen: Weil er Rache an der Menschheit für den Tod seines Vaters Aris nehmen wollte, der direkt mit dem Tod meines Vaters in Verbindung stand.

Der Letzte Kampf. Dieser Kampf kann kaum als echter Endkampf bezeichnet werden. Ash und Co. jedenfalls hauen Dolf und seine paar Männchen in null Komma nix aus den Socken! Probleme machen nur die schießenden Feinde und wieder mal die Magier, die man ihrerrseits mit einigen Pfeilsalven und/oder Magieladungen bekämpfen sollte. Auch die zwei Bahamuts reagieren *giftig* auf Pfeilbeschuß. Dolf selbst macht noch mal die übliche Endgegnerverwandlung durch, nach-

GALERIE 2



Kent Alkan/ Hundsangen hat diesen Ultraman mit Coreldraw 4 und Photofinish 3 erschaffen

dem er einmal geschlagen wurde. Als „Dark Angel" ist er jedoch auch nicht viel schlagkräftiger. An dieser Stelle übernehme ich, Eleni Dunbar, das Protokoll. Dolf liegt schwer verwundet am Boden und hat noch eine letzte Fiesheit für die Welt übrig: Er läßt die Flammen der Gerechtigkeit los, um alles und jeden zu verschlingen. Ash springt todesmutig in die sich ausbreitende Feuersbrunst und verschwindet daraufhin spurlos...

Alexander Lehmann und Dirk Eikhoff aus Hamburg beschreiben im folgenden, wie Ihr die Republik Ishtaria auch anders, nämlich als Vandalier mit allen (!) möglichen Zaubersprüchen und Items, die es in Sostegaria gibt, befreien könnt. Um eben dieser Superheld zu werden, muß man alle sechs Schlüssel finden und die dazugehörigen Trials bestehen. Bereits ab der ersten Schlacht kann man auf dem Boden per „Examine"-Befehl immer wieder seltene Items finden. Sucht nach Feldern, die besonders aussehen, nur einmal vorkommen und immer genau einen Platz belegen. So sind zum Beispiel Krater häufig Verstecke für die verschiedensten Dinge. Habt Ihr einen Schlüssel gefunden, könnt Ihr jederzeit das dazugehörige Trial betreten. Dazu gebt Ihr einfach Ash den Schlüssel und begebt Euch dann ins Dojo. In jedem Trial gilt es einen Kristall zu finden und alle Gegner zu töten (im dritten Trial ganz rechts oben suchen, by the way).
Als Team empfehlen wir zwei Heiler, zwei Magier, vier Schwertkämpfer, drei Bogenschützen und unbedingt einen Vogelmann, da Ihr ohne Vogelmann kein Vandalier werden könnt.
Um jemandem einen Gegenstand zu zeigen (zu geben), muß Ash ihn in der Hand halten. Es wird Euch öfter passieren, daß Ihr ein besonderes Feld (oder eine Truhe) seht, Ihr aber nicht hingelangt ohne vorher alle Gegner besiegt zu haben und somit das Ende vorzeitig bewirkt. Für solche Situationen eignet sich der Spruch „Spellbind" hervorragend. Er paralysiert den Gegner für 1-3 Runden, womit Ihr genügend Zeit habt, um alles notwendige zu erledigen.
In jedem Kapitel gibt es genau einen Schlüssel. So müßt Ihr vorgehen, um diese Schlüssel zu ergattern:
1. Kapitel: Redet in der Hafenstadt mit den Leuten in der Taverne. Nachdem Ihr kurz darauf die Riesenameise in der Sanddüne besiegt habt, geht wieder in die Taverne. Eine dankbare Frau schenkt Euch den ersten Schlüssel, den „Nova Key".
2. Kapitel: Beim zweiten Kampf dieses Kapitels müßt Ihr ein Item, namens „Macroman" finden. Es befindet sich ganz im Nordwesten (dort, wo die Feinde herkommen). Benutzt den Befehl „Examine" auf dem kreisrunden, grün-beigen Feld. In der dritten Schlacht befindet sich im Südosten ein Sumpf, der das Aussehen eines Kreuzes hat. Stellt Euch in die Mitte des Kreuzes und benutzt wieder den Befehl „Examine", um eine Banane zu finden. Diese bringt Ihr nun dem Mann in der Taverne, der eine Frucht verloren hat. Dafür erhaltet Ihr den zweiten Schlüssel, den „Key of Earth".
3. Kapitel: Den dritten Schlüssel findet Ihr beim letzten Kampf (Gefängnis II). Dort müßt Ihr neben der Treppe (bei dem Tor, das sich öffnet, sobald man den Schalter gedrückt hat) ein bischen beim Krater forschen. Sucht wieder nach einem besonders gekennzeichneten Feld auf dem Boden und Ihr erhaltet den „Key of Mana". Desweiteren gibt es in diesem Kapitel noch ein Item namens „Tarot" zu entdecken. Ihr findet es beim vierten Kampf ganz im Südosten bei dem Feld mit einem Kreuz aus Gras darauf.
4. Kapitel: Im Level des fahrenden Zuges entdeckt Ihr ein Silo, welches in der Nähe vom Endgegner liegt. Dort findet Ihr Rahmen („Heavy Noodle"), das letzte Item, das Ihr für den „Key of Chaos" benötigt. Nun begebt Ihr Euch wieder mal zur Taverne, wo Euch ein Sammler als Dank für die drei Items (Makroman, Tarot, Rahmen) den vierten Schlüssel gibt.
5. Kapitel: Der fünfte Schlüssel befindet sich in der Lavahöhle. Sucht nach dem kleinsten Lavabecken und benutzt in der Mitte „Examine", e voilà! Nur Euer Vogel schafft es, bis zum „Key of Logos" vorzudringen.
6. Kapitel: Um den letzten der heiß begehrten Schlüssel zu ergattern, müßt Ihr zunächst einmal die ersten fünf Trials durchzocken (aufgrund der Schwierigkeit empfiehlt es sich mit dem Durchspielen dieser Trials bis jetzt zu warten). Habt Ihr schließlich alle fünf Trials überlebt und alle fünf Orbs gefunden, geht Ihr wieder mal in die Taverne und sprecht dort mit dem „Mystery Man". Dieser sieht in Euch auch prompt den neuen Messias und überreicht Euch somit den letzten Schlüssel, den „Key of Heaven".
Habt Ihr nun auch diesen Kampf geschafft und somit den letzten Kristall ergattert, beginnt die Sache spaßig zu werden. Gebt Ash den letzten Kristall und geht mit ihm ins Dojo. Ihr werdet feststellen, daß Ash nun ein drittes Mal aufsteigen kann, zum VANDALIER!
Ash erhält neue Ausrüstungsgegenstände und ein wahnsinnig gutes Outfit (von Werten bis zu 260 Punkten einmal abgesehen). Im Kampf hat Ash von nun an die Möglichkeit, alle im Spiel vorkommenden Zauber zu benutzen, sowie alle bis dato gefundenen Items. Geht dazu einfach in Ashs Magiemenü und drückt nach rechts (bis zu sechsmal drücken).



Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem „Fingerlein-Beweget-Euch-Prinzip" basieren. Aus technischen Gründen gibt es diese Ausgabe übrigens keine Unterteilung in Cheats und Codes. Ihr findet sämtliche Tips somit im Anschluß.

NINTENDO 64

Mario Kart 64

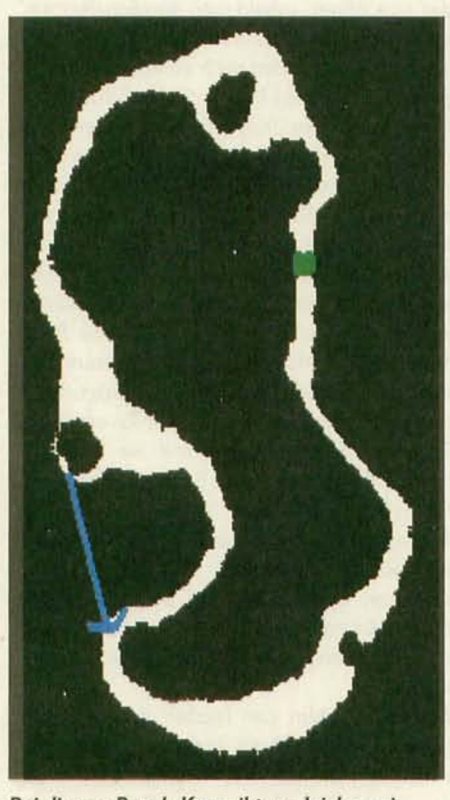
Alexander Müller und Marc Gordack aus Nürnberg haben drei Abkürzungen bei Nintendos Mario Kart-Nachfolger herausgefunden und diese auch gleich bildhaft erklärt. Im Anschluß folgen noch ein paar weitere Besonderheiten zu diesem Superhit. Richtige Cheats gibt es aber auch diesmal, wie schon beim fulminanten Vorgänger, keine.
Durch die Abkürzungen in den Strecken „Yoshi Valley, Koopa Troopa Beach und Rainbow Road könnt Ihr mit dem richtigen Timing einiges an Zeit sparen. Die Legende erklärt die Zeichnungen eigentlich von selbst.

Yoshi Valley:
Hier seht Ihr die Ideallinie, da es viele verschiedene Abzweigungen gibt.
Sobald Ihr zur ersten Abzweigung kommt, fahrt Ihr rechts, danach gleich links, dann rechts über die Brücke und schließlich springt Ihr an der Sprungschanze nach links ab. Und dann gibt es sowieso nur noch einen Weg.
Zur Abkürzung: Rutscht an der oben markierten Stelle mit dem Powerslide von rechts nach links und hüpft gekonnt über den Abgrund. Ihr müßt den richtigen Dreh aber erst herausbekommen.



Auf diesem Kurs kann man schon leicht die Orientierung verlieren...

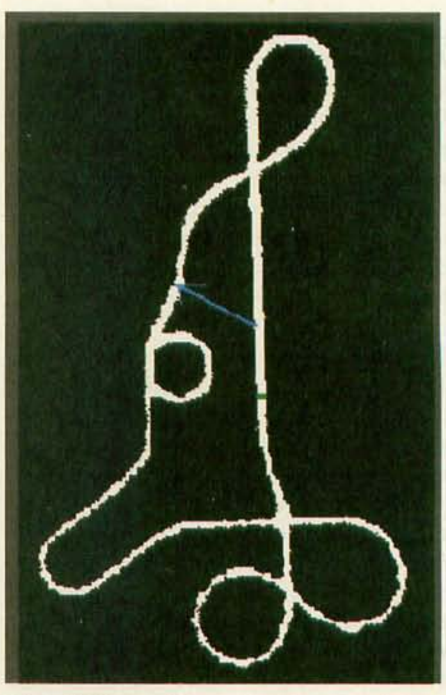
Rainbow Road:
Wenn Ihr durch ein gut getimtes Manöver die folgende Abkürzung benuzt, dann kann Euch hier garantiert niemand mehr den ersten Platz streitig machen. Springt bei der abfallenden Geraden nach der Ziellinie gefühlvoll über die Sternenbande und versucht auf dem gegenüber liegenden Streckenteil zu landen. Dabei ist viel Fingerspitzengefühl notwendig, da man leicht abstürzen kann.



Bei diesem Beach-Kurs gibt es gleich zwei, dafür aber sehr einfache Abkürzungen

Koopa Troopa Beach:
Wie man auf der Karte sieht, gibt es bei diesem Kurs eine recht einfache Abkürzung: Fahrt nicht durch den Felsbogen, sondern rechts an ihm vorbei. Fahrt nun einfach über die Sandbank, aber paßt bei den Krabben auf. Wenn Ihr bei den Fragezeichen einen Pilz erhalten habt, dann könnt Ihr natürlich auch die offensichtlichere Abkürzung nehmen und nach den drei Sprungschanzen in die Höhle links hinein springen, bzw. in den höheren cc-Klassen genügt auch ein Druck auf die R-Taste am Ende der dritten Schanze.

Hier noch einige allgemeine Tips:
1. Um die Kurse verkehrt herum fahren zu können, müßt Ihr im 150cc-Grand Prix-Mode den Goldpokal gewinnen
2. Drückt kurz vor dem Aufleuchten der blauen Lampe aufs Gas, um einen Blitzstart hinzulegen.
3. Wollt Ihr aus jeder Kurve einen kleinen Boost herausholen? Dann bewegt den analogen 3D-Stick im Powerslide mehrmals von links nach rechts. Laßt die R-Taste los, wenn das „E" hinter dem Kart rot wird.



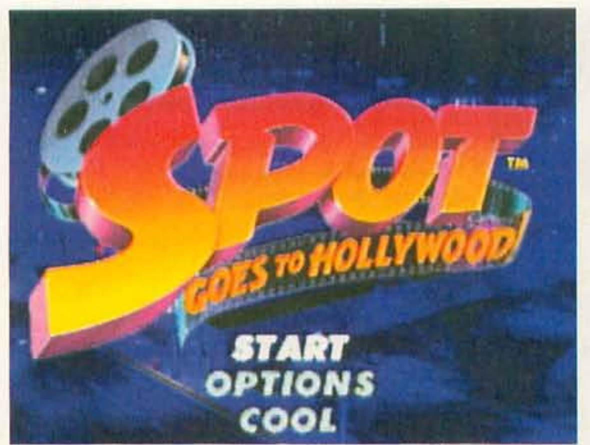
Diese Abkürzung ist am allerschwersten, bringt Euch dafür aber einen rieseigen Vorsprung ein

4. Nachdem Ihr in eine Banane gefahren seid, müßt Ihr für ca. eine Sekunde bremsen und dann gleich wieder Gas geben. So könnt Ihr verhindern, daß Euer Gefährt ins Schleudern gerät.
5. Wenn Ihr im Titelbild A, B, L und R gleichzeitig drückt, werden die Bestzeiten angezeigt (ganz sinnvoll für den nächsten Tip).
6. Auf drei verschiedenen Strecken könnt Ihr im Time Trial-Modus sogenannte Geisterfahrer aktivieren, wenn Ihr eine bestimmte Bestzeit unterschreitet. Auf dem Mario Raceway müßt Ihr 1 Minute und 30 Sekunden erreichen, bzw. unterbieten, damit Mario als Geisterfahrer mitfährt, wenn Ihr das nächste Mal auf dieser Strecke unterwegs seid. Um ihn zu schlagen, müßt Ihr schneller als 1 Minute 27 und 10 Sekunden sein. Beim Luigi Raceway gilt es 1 Minute 52 zu erreichen. Luigis Geist gibt sich erst bei 1 Minute 48 und 30 Sekunden geschlagen. Beim Royal Raceway müssen 2 Minuten 40 erreicht werden, damit die Prinzessin Euch begleitet. Um sie zu schlagen solltet Ihr den Kurs in weniger als 2 Minuten und 38 Sekunden schaffen.

SEGA SATURN

Spot Goes to Hollywood

Nachdem wir in der VG 3/97 bereits die Levelanwahl für die PS-Version verraten hatten, lieferte uns Ianiri Tommaso aus CH-Zürich nun den entsprechenden Saturn-Cheat nach. Drückt einfach im Titelbild (das mit Start und Options) zügig folgende Kombination: Z, ↑, →, ↓, ←, Z, ←, ↓, →, ↑, Z. Wart Ihr schnell genug, erscheint ein neuer Menüpunkt, namens **COOL**. Geht auf



Ganz unten im Titelbild erscheint als neue Option „COOL". Dahinter verbirgt sich die Levelanwahl

COOL und drückt den A-Knopf. Geht hier auf den Menüpunkt **OPEN LEVELS** und drückt wieder A. Jetzt sollte an der gleichen Stelle **ALL LEVELS OPEN** stehen. Verlaßt dieses Menü, geht auf **START** und wählt **CONTINUE GAME**. Daraufhin erhaltet Ihr das ultimative Paßwort 57815/ 36585/ 73153/ 22223/ 68143. Wenn Ihr danach beim ersten Level immer weiter nach rechts drückt, lassen sich alle Level und Bonusrunden anwählen. Im Spiel könnt Ihr während der Pause per Druck auf die B-Taste Euren Lebenszähler um fünf Leben aufstocken.

NINTENDO 64

Turok

Erst die gute Nachricht: Es gibt einen Universal-Cheat, der gleich alle anderen Cheats mit aktiviert, alle Level zugänglich macht, etc., etc. Die schlechte Nachricht ist die, daß der bisher im Internet erhältliche Code bei der deutschen Pal-Version nicht funktioniert, da für unsere Version ein anderes Paßwort festgelegt wurde, das wir bisher noch nicht in Erfahrung bringen konnten. Vielleicht läßtes sich ja aber noch in letzter Minute reinquetschen. Hier jedenfalls schon mal der Cheat-Code für die anderen Versionen: NTHGTHDGDCRTDTRK (o**N** **TH**e ei**G**h**TH**s **D**ay **G**o**D** **CR**ea**T**e**D** **T**u**R**o**K**). Wenn Ihr jemanden kennt, der eine unzensierte Version besitzt, dann könnt Ihr mit Hilfe eines Speichermoduls und der „nicht-deutschen" Version den obigen Cheat auf Eurem Controller Pak abspeichern und ihn so auch bei der deutschen Version aktivieren (gilt ebenso für die anderen Cheats aus der VG 5/97, die ansonsten eigentlich nicht bei der deutschen Pal-Version funktionieren würden).

SONY PLAYSTATION

Command & Conquer

Nachdem wir in der VG 3/97 bereits Command & Conquers-Paßwörter abgefeiert haben, beschert uns Sascha Pohl aus Minden diesen Monat noch einen kleinen Nachschlag in Form von zwei Tips:
Haltet im Titelbild L1, L2, R1, R2, □, O gleichzeitig gedrückt, wählt „PAßWORT EINGEBEN" und gebt ein Paßwort ein. Auch wenn sich Eure Finger dabei verkrampfen, müßt Ihr die Tasten bis zum Missionsbeginn gedrückt halten. Jetzt werdet Ihr feststellen, daß die ganze Karte zu sehen ist, was ziemlich praktisch ist, wenn man bereits Hubschrauber und Ionenwerfer hat. Wer nicht genug Finger besitzt, sollte versuchen, das Pad gegen eine Tischkante oder Wand zu drücken, so daß die vier oberen Taster schon mal gedrückt wären.
Zweitens: Fahrzeuge können verkauft werden, wenn Ihr sie in beschädigtem Zustand auf die Reparaturanlage stellt und sie dann genau wie Gebäude mit Hilfe des $-Symbols verkauft.

SONY PLAYSTATION

Nanotek Warrior

Sascha Nicolaus und Daniel Nickel aus Berlin haben die folgenden Paßwörter für Euch erspielt. Nachdem man das Spiel durchgespielt hat, erhält man abhängig vom Schwierigkeitsgrad jeweils ein unterschiedliches Super Paßwort. Ihr beginnt dann wieder im ersten Level, erhaltet jedoch ein neues Raumschiff, eine bessere Standardwaffe und unendlich Extrawaffen.

Level 2 □ × × × □ □ × △ △
Level 3 × □ × × □ □ × △ ×
Level 4 × × □ × × □ O × □
Level 5 □ × □ × × × □ △ ×
Level 6 × □ □ × × × □ △ △
Level 7 × × × □ × △ O × △
Level 8 □ × × □ □ O × △ △

Bonusrunden:
1 □ □ × × □ × O △ △
2 □ □ □ × □ □ △ × △
Super Paßwörter
1 × □ × □ □ O × △ ×
2 × □ △ O □ O × △ ×

Patrick Fabri aus Spenge war dann noch so schlau, die Nanotek-CD in seinen PC einzulegen. Das Nanotek-Team von Tetragon lobt einen daraufhin für den pfiffigen Einfall und bedankt sich mit ein paar JPEGs einer Gutenachtgeschichte und einem Cheat-File, das folgendermaßen lautet:
Um einen Cheat einzugeben, muß das Spiel pausiert werden. Bei korrekter Eingabe hört Ihr als Bestätigung den Sound, der normalerweise erklingt, wenn Ihr ein Power Up einsammelt:
Random Curving (Krümmung der Röhre wird per Zufallsgenerator errechnet)
O, Select, ←, □, □, ↓, ↑, ×
Semi „Cockpit" Mode (quasi eine First Person Perspektive)
△, O, □, □, △, △, Select, Start
Neuer Levelaufbau (die Position der Feinde und Hindernisse in den darauffolgenden Leveln verändert sich)
R1, R2, ↑, O, □, △, L2, ×
Camera Lock (die Kamera wird so fixiert, daß Euer Schiff sich immer in der Mitte des Bildschirms befindet)
O, □, △, △, O, □, △, Start



Mit dieser durchschlagenden Lock-On-Waffe läßt sich's gut leben









Die vier neuen Karren haben jeweils optimale Eigenschaften

SONY PLAYSTATION

Test Drive: Offroad

Schon wieder eine Kreation aus Spenge: Die folgenden „Paßwörter" bescheren Euch, sofern Ihr sie als Fahrernamen eingebt, vier Bonuswagen, sowie sämtliche Strecken.

BEEFY	Monster Truck
LOWRIDER	Stock Car
SPRINTER	Beach Buggy
FIFTY	Roadster
DIRTY	Schaltet die Strecken 7-9 frei
ALLTRACK	Zugang zu allen Strecken

SONY PLAYSTATION

Blast Chamber



Die folgenden Paßwörter von Lars Beierbach müssen im Optionsmenü bei „LADEN" eingegeben werden. Ihr erhaltet mit den Paßwörtern auch genug Leben mitgeliefert, um jede der Kammern zu überstehen:

Ziggurat (ab Kammer 6): NAEMMAAB
Backstab (ab Kammer 11): MAGDIEAH
Fall N Arch (ab Kammer21): NINKPDME
Fugitive (ab Kammer 26): MJKKAMKC
Rainbow (ab Kammer 31): JODPIGEH
Lavapalooza (ab Kammer 36): ICJPABNA
Weitere Paßwörter für die Solo-Ausbildung. Diese werden bei den Optionen unter dem Menüpunkt „KAMMER" eingegeben
Ziggurat: CBIJCLEA
Backstab: INJEIEIN
Plasm Chasm: NDAJHDID
Fall N Arch: BJABGEME
Fugitive: BDMIMFAG
Rainbow: GHPPLFKB
Lavapalooza: ADKPABHI

Auch hier habt Ihr wieder genug Leben zur Verfügung und bereits massig Punkte auf dem Konto. Wer trotzdem nicht weiterkommt, für den haben wir hier noch einen schicken Unendlich-Leben-Cheat auf Lager. Drückt im Optionsmenü lediglich nacheinander folgende Tastenkombination: □, ←, □, →, O, ↓, O, ↑. Wer genau hinhört, wird als Bestätigungsgeräusch auch eine Art Knall vernehmen können. Startet Ihr dann im Einspielermodus eine Solo-Ausbildung, werden Euch keine Leben mehr abgezogen. Wenn der Unendlich-Leben-Cheat aktiviert ist, könnt Ihr allerdings keine Spielstände mehr auf Eurer Memory Card abspeichern.

SONY PLAYSTATION

Darklight Conflict

Von Nico Alexopoulos aus Recklinghausen kommen schon mal die ersten 20 Paßwörter für diesen eher mäßigen Weltraum-Shooter.



Leute, die das Spiel, jedoch keine Memory Card haben, wird's freuen.

Level 1	KXCSSSDSC
Level 2	PHPPXDDJH
Level 3	PJVQXHDJH
Level 4	MLKWKSVQP
Level 5	SKPHWDVLG
Level 6	VWXQMCLKS
Level 7	SHPMWTVLG
Level 8	GGVGPSVHT
Level 9	BQXVKHVQP
Level 10	HKMBVXMPD
Level 11	GDQLPPVHT
Level 12	OLLTSHDDV
Level 13	LVCVLHDMQ
Level 14	SLHCPTVHT
Level 15	WWSTTMVVX
Level 16	CMBKWCDJH
Level 17	KTKPTQVVX
Level 18	XSDJGQVCK
Level 19	LXDTQXDSC
Level 20	MHQBWMDJH



GALERIE 3



Thorsten Neidl aus Wackersdorf wollte uns mit dieser Eigenkretion wohl das Fürchten lehren

DICKES DING

Nude Raider featuring Lara „Dolly" Croft ?!?



Nach all den sinnlosen Briefen vieler lüsterner Lara-Fans fühlen wir uns nun zu einem offiziellen Dementi genötigt: Egal, was auch immer Ihr drückt, es gibt <u>**keinen**</u> Nackt-Cheat, alles Lüge (auch das Bild links), kapito?!? Den Vogel abgeschossen hat aber definitiv Sascha K. aus Dortmund mit seiner Cheat-Variante, die allerdings "nur auf der US-Version funktioniert: Durch meinen Trick läuft Lara nackt rum, hat keine Waffen mehr, und wird von keinem Gegner angegriffen. Versucht mitten im Spiel mit Lara zu tanzen. Seitenschritte links, rechts genügen. Drückt jetzt auf dem zweiten Controller im Rhythmus zu dem Auszug von WANNABE von den Spice Girls (‚Tell me what you want, what you really, really want') die X-Taste. Nach ungefähr zwei Minuten kommen Disco-Lichter und sie tanzt von alleine. Dann wird der Bildschirm schwarz und wenn das Bild wieder da ist..." und so weiter. Vielleicht sollten wir doch irgendwann mal eine halbe Seite für Eure süßesten Traumerlebnisse bzw. traumatischsten Erfahrungen mit Videospielen einrichten. Unsere Frau Dr. Margrit Sömmerda wartet schon sehnsüchtigst auf neue Zuschriften...

WIE LÄUFT'S?

So erspart Ihr uns und Euch unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer.
Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv „out", . Auch in Sachen DKC1, 2 und 3, Tekken oder Toshinden sind wir bestens eingedeckt.
6. Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

MDK

Die Entwickler von MDK haben uns vor Ort in die Geheimnisse ihres langerwarteten 3D-Hammers eingeweiht.

Mit schneller 3D-Grafik hatte die Playstation ja noch nie Probleme

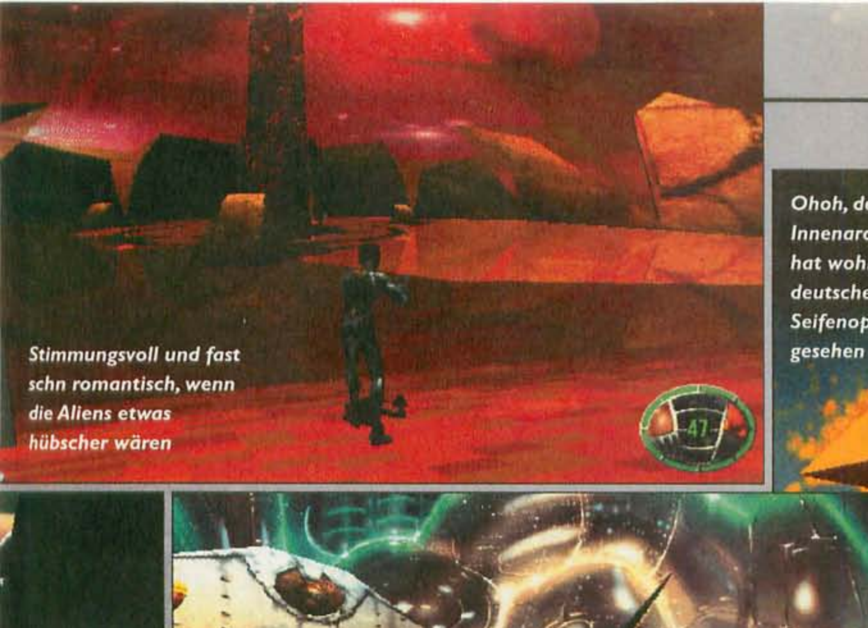
Mick West aus Manchester präsentierte uns MDK in L.A

Wie bei den meisten 3D-Action-Spielen interessiert die Rahmenhandlung auch bei ***MDK*** nur die besonders Neugierigen, und so verzichten die Entwickler der PS-Version, wie übrigens auch Shiny, auf ein vielleicht eindruckvolles, letztendlich aber sinnloses Intro. Wen's trotzdem interessiert, hier die Kurzfassung: Nach seiner Rückkehr auf die Erde stellt der geniale Erfinder Dr. Fluke Hawkins fest, daß sich Außerirdische auf der Erde breitgemacht haben und dabei sind, den gesamten Planeten zu zerstören. Zu Docs Team gehört sein Assistent Kurt und dessen Hund Max (daher auch der Name MDK, Max-Doc-Kurt). Kurt wird mit einem futuristischen Anzug und einer hochentwickelten Wunderwaffe ausgestattet und losgeschickt, die Welt zu retten. Die Aufgabe in jedem Level wird per Texteinblendung übermittelt – und schon geht's los. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Shootern seht Ihr das Geschehen aus einer Perspektive hinter der Hauptfigur, wobei die Kamera sich nicht dynamisch der Situation anpaßt, wie z.B. bei ***Tomb Raider***. In einigen der Levels wechselt die Perspektive aber auch völlig, da neben dem 3D-Genre auch andere Spielarten berücksichtigt werden. Auf einem Snowboard rast Kurt durch einen Eiskanal, weicht verschiedenen Hindernissen aus, sammelt Extras ein und ballert furchtlose Gegner vom Brett. In vielen Spielsituationen erweist sich Kurts HiTech-Knarre als Gottesgeschenk, per Druck auf Select legt Ihr an und seht die Umgebung durch ein Zielfernrohr, mit dem Ihr auch an weit entfernte Objekte weich heranzoomen könnt, ohne daß Detailverluste oder Pixellierung festzustellen wäre. Mit dem Fadenkreuz läßt sich darüber hinaus auch exakt zielen, und die US-Fassung erlaubt es dem sadistisch veranlagten Spieler, einzelne Körperteile der Aliens wegzuballern. Mit den unterschiedlichen Munitionsarten stehen dem geschickten Scharfschützen eine Vielzahl amüsanter Methoden zur Verfügung, die außerirdischen Invasoren genußvoll in die Luft zu jagen. Im hautengen Anzug trägt Kurt weitere Extras mit sich, holographische Puppen lenken die meisten offensichtlich verkalkten Gegner kurzzeitig ab, Granaten helfen aus der Bedrängnis. Laut Neversoft besteht ***MDK*** aus sechs Welten, die sich in insgesamt ca. 50 Level unterteilen, wobei die Übergänge manchmal fließend und genauere Angaben deshalb schwierig sind. Wenn man bedenkt, daß die PC-Version von Shiny Entertainment stammt, einer Firma also, die ja eigentlich für Ihre Konsolenprodukte bekannt ist (z.B. Earthworm Jim), so überrascht der große Erfolg von ***MDK***. Unsere sehr kritischen Kollegen von der Powerplay ließen sich zu 90% Spielspaß hinreißen, ob die Playstation-Umsetzung da mithalten kann, erfahrt Ihr, sobald uns die Testversion vorliegt. Im folgenden Interview stellten sich Joel Jewett und Mick West, zwei der Gründungsmitglieder von Neversoft, unseren Fragen.

Mike Day, einer der drei Programmierer von MDK



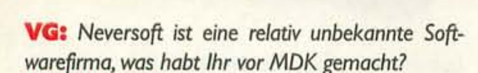
Erstmal wird stufenlos herangezoomt, dann ballern wir ihm die Rübe ab


Stimmungsvoll und fast schn romantisch, wenn die Aliens etwas hübscher wären

Ohoh, der Innenarchitekt hat wohl zuviel deutsche Seifenopern gesehen



Der löchrige Fallschirm funktioniert tadellos



VG: *Neversoft ist eine relativ unbekannte Softwarefirma, was habt Ihr vor MDK gemacht?*

Joel Jewett: Neversoft wurde vor drei Jahren von drei Entwicklern gegründet, die zu 16-Bit-Zeiten bei Malibu Interactive arbeiteten. Wir wollten damals unsere eigenen Spiele kreieren und dabei jede Menge Spaß haben. Unser erstes Projekt war Skeleton Warriors für Playmates, ein weiteres Spiel für Crystal Dynamics wurde nach sechs Monaten gestrichen, in dieser Zeit entwickelten wir jedoch viele nützliche Tools und sammelten 32-Bit-Erfahrung. Dann ging uns das Geld aus und wir mußten für drei Monate zumachen, zu diesem Zeitpunkt setzten wir uns zusammen und sammelten Ideen für Projekte, eines davon ist Exodus, das Sony inzwischen von uns gekauft hat und das am Sony-Messestand zu sehen war. In Bezug auf ***MDK*** hatten wir einfach das Glück, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Platz zu sein. Shiny hatte eine Playstation-Umsetzung eigentlich nie in Betracht gezogen, dann schlug Playmates vor, es uns versuchen zu lassen. Wir trafen uns mit David Perry und zeigten ihm einige unserer PS-Demos, die ihn anscheinend von unseren Fähigkeiten überzeugten, mal abgesehen davon, hatte er ja nichts zu verlieren, denn er besaß ja volles Einspruchsrecht. In den letzten Monaten wurde dann einigen Leuten klar, wie gut unser MDK sein würde und daß es sich vielleicht sogar besser verkaufen könnte, als das PC-Vorbild.

VG: *Wie intensiv ist die Zusammenarbeit mit Shiny?*

Mick West: Shiny hat uns den Source Code überlassen, sich an der Entwicklung der Playstation-Version aber sonst in keiner Weise beteiligt. Die Einstellung war eher, hier ist der Code, nun arbeitet mal schön und meldet Euch, wenn es was zu sehen gibt. Der Source Code war natürlich sehr wichtig, weil zum Beispiel die künstliche Intelligenz der Gegner nur so exakt übernommen werden kann, ohne den Source Code hätten wir die AI (Artificial Intelligence) selbst entwickeln müssen, was natürlich gewisse Unterschiede zum Original zur Folge gehabt hätte.

VG: *Wo liegen die Unterschiede zwischen der Playstation- und PC-Version?*

Mick West: Die PS-Version läuft in niedriger Auflösung aber mit mehr Farben auf dem Bildschirm und mit Vollbild, im Gegensatz zum Letterbox-Format des PCs. Die Bildaufbaurate entspricht ungefähr der eines Pentiums 166 und alle wichtigen Elemente des Vorbildes ebenso wie alle Level sind enthalten. Wir mußten die meisten Texturen ändern, da der Speicher der Playstation nicht ausreicht, wir arbeiten mit nur einem MByte Speicher für die Texturen, wir arbeiten mit sehr großen Texturen, und wir spiegeln Texturen in einigen Levels, um Platz zu sparen. Die Transparenzeffekte auf der Playstation sehen viel besser aus als auf dem PC, und aufgrund der höheren Anzahl an Farben wirken einige Spielabschnitte etwas bunter.

VG: *Seit wann arbeitet ihr an MDK?*

Joel Jewett: Wir haben im August 96 angefangen und wollen Mitte Juli fertig sein. Das Spiel soll Anfang September in den Läden stehen (die neuesten Infos von Interplay, dem europäischen Vertrieb für MDK, deuten eher auf November hin). Die europäischen Versionen werden zeitgleich fertiggestellt, es kann natürlich sein, daß Interplay in Europa auf das Weihnachtsgeschäft warten will. Ich würde einen europäischen Release im September bevorzugen, denn vor Weihnachten kommen einfach zu viele gute Spiele heraus.


Noel Hines, Animator im MDK-Team

VG: *Wird es von MDK eine spezielle deutsche Version geben?*

Mick West: Für Deutschland wird es einige Änderungen geben, es können keine Körperteile abgeschossen werden und das Blut wird blau sein. Wir verstehen den Unterschied zwischen grünem und blauem Blut nicht so ganz, aber wir müssen uns an die Vorgaben halten, wir wollen schließlich keine deutschen Gesetze verletzen (mit einem Schmunzeln im Gesicht). *rz*

INFO

System:	Playstation
Name:	MDK
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Neversoft

Geplanter Erscheinungstermin:
November 97

ACE Combat 2

Mit detaillierterer Grafik und mehr Missionen wartet der Nachfolger von Ace Combat auf



Für Pinpoint-Attacken auf Bodenziele ist die F-117 gut geeignet

Erst mit einer Su-35 machen hitzige Luftduelle richtig Spaß

Nach bestimmten Missionen müßt Ihr Eure Maschine auch sicher landen

Nach erfolgreich abgeschlossenen Missionen gibt es Maschinen zu kaufen

Sogar eine Shuttle-Startrampe muß als Bodenziel herhalten

Eine Handvoll abtrünniger Militärs hat eine groß angelegte Revolution angezettelt. Als Pilot der internationalen Eingreiftruppe Scarface fliegt Ihr eine Reihe von Missionen, von deren Ausgang der Weltfriede abhängt. Genau wie beim Vorgänger wechseln sich in den mehr als 30 Einzelmissionen, Luft- und Bodenziele ab, die sich jeweils in einem riesigen abgegrenzten 3D-Areal befinden. Innerhalb dieser Gebiete dürft Ihr Euch völlig frei bewegen, wobei zu jeder Mission eine spezifische Landschaft zugeordnet wird. Diese können ganze Städte beinhalten, Gebirgsketten, Polarmeere oder Canyons. Wie ein Einsatzgebiet konkret ausschauen wird, vermittelt Euch vor jeder Mission eine 3D-Einsatzkarte, auf der neben dem Missionsziel sogar sämtliche zu erwartenden Gegnereinheiten eingezeichnet sind. Auch diesmal könnt Ihr bei bestimmten Missionen Wingmänner anheuern, denen Ihr spezielle Aufgaben zuordnen könnt. Schließlich wählt Ihr eines der verfügbaren Maschinentypen aus (zu Beginn stehen Euch eine A-4 und eine F-4 Phantom zur Auswahl) und verlaßt den Hangar. Jede Mission beginnt bereits in der Luft, kurz bevor Ihr Feindkontakt aufnehmt. Danach zeigt Euch ein Radar die Positionen der einzelnen Gegner an. Für weiträumige Orientierung dient die Missionskarte, auf der jedoch lediglich die Bodenziele markiert sind. Die weitaus interessanteren Ziele sind die Lufteinheiten, mit denen Ihr Euch duellieren könnt. Diese werden stets von einem oder mehreren Kommandanten angeführt, die sich sowohl äußerlich als auch von den Leistungsmerkmalen deutlich vom Rest des Pulks unterscheiden. Wenn Ihr in einer Mission den gegnerischen Kommandanten abschießt, bekommt Ihr mehr Spielpunkte (=Geldeinheiten) einen Orden und evtl. auch neue Maschinentypen, die Ihr nach Abschluß der Mission kaufen dürft. Damit Ihr auch bei hitzigen Gefechten die Kontrolle über Eure Maschine beibehaltet, unterstützt ***Ace Combat 2*** neben dem NeGcon und dem Analogjoystick das neue Analog-Joypad von Sony. Im Analog-Modus (Stick & Joypad) könnt Ihr neben der üblichen Links-Rechts-Steuerung auch seitliche Roll-Bewegungen durchführen, die Euch bei plötzlichen Ausweichmannövern nützlich sein werden. Zudem unterstützt das Analog-Joypad die eingebaute Vibrator-Funktion, die Euch bei gegnerischen Treffern spürbare Rüttelbewegungen vermittelt. Im Gegensatz zum Analog-Joypad, der bei uns im Herbst erhältlich sein wird (leider ohne Vibrator-Funktion), wurde zu ***Ace Combat 2*** noch kein Release-Datum bekanntgegeben. *tet*

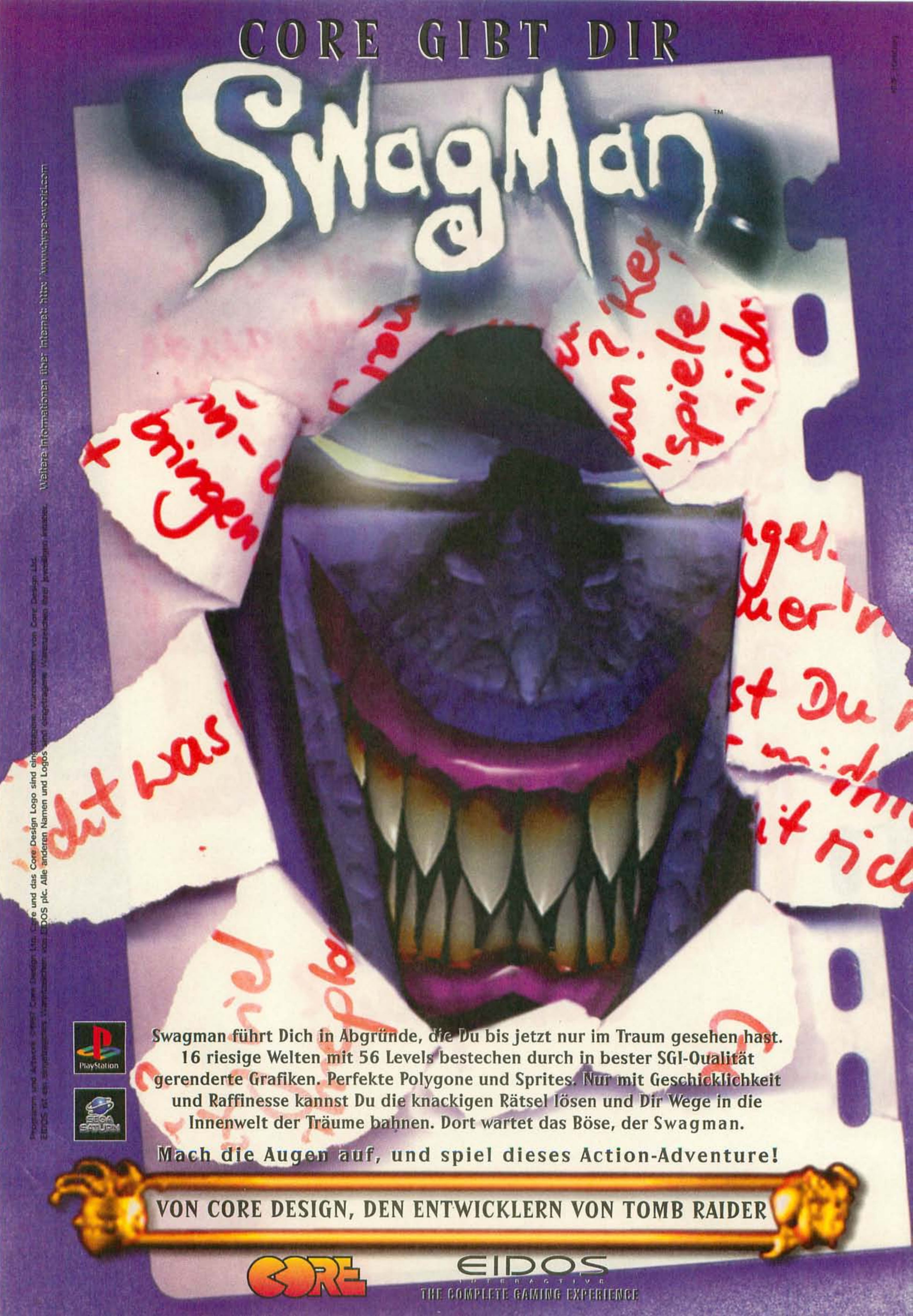
INFO

System: Playstation
Name: Ace Combat 2
Genre: 3D Shoot'em Up
Hersteller: Namco
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: keine Angaben

Liebe Lara!

Ich mag Dich wirklich gern und hab Dich auch schon dreimal gespielt. Und nun? Renn- und Prügelspiele bringen's auf Dauer nicht.

Hast Du nicht was Neues für mich? Mit richtig viel Gameplay?


CORE GIBT DIR
SwagMan™
Swagman führt Dich in Abgründe, die Du bis jetzt nur im Traum gesehen hast. 16 riesige Welten mit 56 Levels bestechen durch in bester SGI-Qualität gerenderte Grafiken. Perfekte Polygone und Sprites. Nur mit Geschicklichkeit und Raffinesse kannst Du die knackigen Rätsel lösen und Dir Wege in die Innenwelt der Träume bahnen. Dort wartet das Böse, der Swagman.
Mach die Augen auf, und spiel dieses Action-Adventure!
VON CORE DESIGN, DEN ENTWICKLERN VON TOMB RAIDER
PlayStation
SEGA SATURN
CORE
EIDOS INTERACTIVE
THE COMPLETE GAMING EXPERIENCE
Weitere Informationen über Internet:

Discworld 2

VERMUTLICH VERMIßT...?

Schusselpeter Rincewind ist wieder auferstanden und macht sich sogleich auf die Suche nach dem Tod. Das kann ja heiter werden!

Da Gevatter Tod in den Urlaub gefahren ist, muß Rincewind auch verreisen

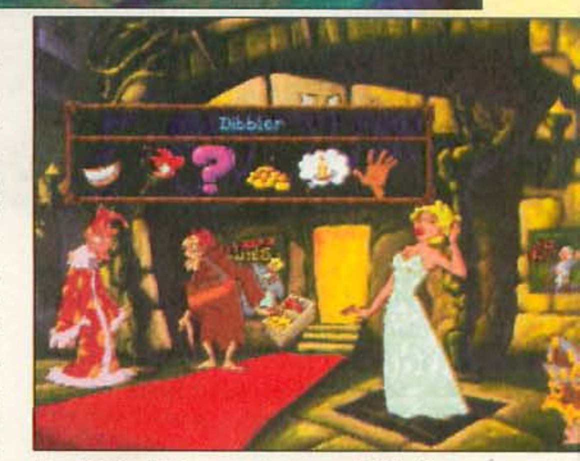


Hier wird recht locker abgehangen. Das sehen die Skelette jedoch anders, weshalb Rincewind ihren Anführer befreit.



Dumm auch, daß sich der Kobold nicht freiwillig von seinen Stiefeln trennen will...

Freunde des englischen Pratchettsen Scheibenwelthumors werden selbstverständlich auch heuer wieder voll auf Ihre Kosten kommen. Discworld 2 ist nicht nur doppelt so umfangreich wie der erste Teil, es werden auch mindestens ebenso absurde Anforderungen an Rincewind gestellt und nicht minder fertige Gehirnverrenkungen von Euch abverlangt, damit unser guter Magier-Gehilfe diese auch erfüllen kann. In Ankh-Morpork geht alles seinen gewohnten Gang. Der Drache vom letzten Mal ist ja schließlich längst eingefangen, doch da gibt es ein neues, kleines Problemchen, das die Einwohner dieses liebenswerten Gemeinwesens irgendwo weit draußen im Weltall bedrückt: Gevatter Tod hat sich aus dem Staub gemacht. Seine Aufgabe besteht nämlich darin, die Seelen der Verstorbenen zu beseitigen. Kommt Tod seiner Aufgabe nicht nach, können einerseits die Toten keinen Frieden finden und andererseits belästigen diese unausgeglichenen Seelen, die gegen ihren Willen dableiben müssen, die rechtmäßigen Einwohner. Als Obermagier Windle Poons vergeblich ins Gras zu beißen versucht, sieht der Erzkanzler endlich Handlungsbedarf und faßt den Entschluß, das mächtige „AshkEnte"-Ritual zu initiieren, um Tod wieder zur Aufnahme seiner Amtsgeschäfte zu bewegen. Sinnloserweise wird natürlich wieder Rincewind, dessen Patenschaft Ihr übernehmt, die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen, alle Zutaten für besagtes Ritual zusammenzuraffen. Im ersten von vier Akten seid Ihr vollauf damit beschäftigt, durch unlogisches Kombinieren merkwürdiger Gegenstände in den Besitz von vier Kubikzentimetern Mäuseblut, Glitzerstaub, besonders tropfigen Kerzen, drei gleich langen Holzstücken und einer Prise sehr widerlichen Gestanks zu gelangen. Wie im ersten Teil folgt Euch eine ganz besonders brave Kiste aus Birnbaumholz auf Schritt und Tritt, die Rincewinds erbeuteten Unrat bereitwillig verschluckt. Je nach Lust und Laune könnt Ihr wieder zwischen fünf verschiedenen Kommunikationsvarianten (begrüßen, veräppeln, sachlich fragen, vollabern, verabschieden) wählen, mit denen Ihr Leute anmacht. Da das Spiel, wie schon gesagt, aus vier Akten besteht, könnt Ihr Euch schon denken, daß „AshkEnte" natürlich nicht den gewünschten Effekt erbracht hat, weshalb Rincewind noch ganz andere Großtaten vollbringen muß, damit wieder Ruhe einkehrt in der Scheibenwelt. Später im Spiel müßt Ihr unter anderem eine „scharfe Braut", Geklimper und einen Ohrwurm herbeischaffen, bzw. ein schwarzes Schaf überreden, in einem Spielfilm als Double für Tod mitzuspielen. Wer den ersten Teil gemocht hat, wird sicher nicht lange mit dem Kauf zögern, wenn das mehrmals verschobene Sequel im Herbst endlich erscheint. In der deutschen Version leiht übrigens Arne Elsholz (deutsche Stimme von Tom Hanks) der Hauptperson wieder seine Stimme. *ds*



Das Milchmädchen aus dem ersten Teil heißt nun Marilyn und macht auf Hollywoodstar

INFO

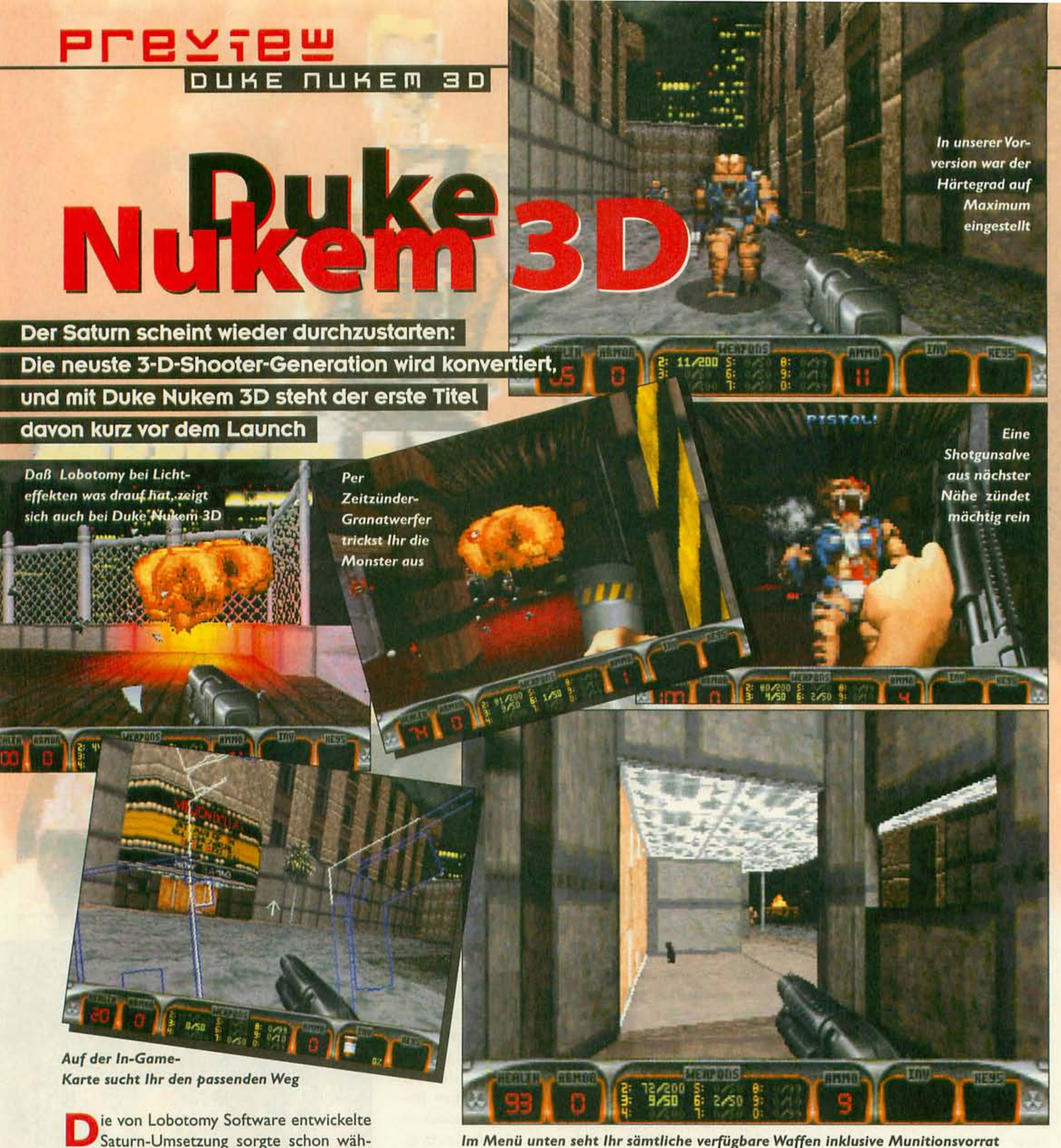
System:	Saturn
Name	Discworld 2
Genre:	Adventure
Hersteller:	Sega/ Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

September 1997

Duke Nukem 3D

Der Saturn scheint wieder durchzustarten: Die neuste 3-D-Shooter-Generation wird konvertiert, und mit Duke Nukem 3D steht der erste Titel davon kurz vor dem Launch



In unserer Vorversion war der Härtegrad auf Maximum eingestellt

Daß Lobotomy bei Lichteffekten was drauf hat, zeigt sich auch bei Duke Nukem 3D

Per Zeitzünder-Granatwerfer trickst Ihr die Monster aus

Eine Shotgunsalve aus nächster Nähe zündet mächtig rein

Auf der In-Game-Karte sucht Ihr den passenden Weg

Im Menü unten seht Ihr sämtliche verfügbare Waffen inklusive Munitionsvorrat

Die von Lobotomy Software entwickelte Saturn-Umsetzung sorgte schon während der E3 für Furore, dank Sega durften wir den ersten Level schon mal kurz antesten. Bei dem Namen Lobotomy wird es dem Fan des Genres doch schon warm ums Herz, man denke nur an das gigantische Ägypto-Spektakel **Exhumed**, eines der besten Saturn-Spiele überhaupt. **Duke Nukem 3D** spielt u.a. auf der Erde nach der Invasion außeridischer Fieslinge und wartet mit witzigen Grafikfeatures als Ausgleich zum knallharten „Shoot first, then ask"-Geschäft auf. Auf der Jagd nach Aliens streift Ihr schon mal durch Pornokabinen oder eine Karaokebar und schießt die Eindringlinge vom Hocker. Bei unserer etwas kurzen Gelegenheit, diesen potentiellen Hittitel anzuspielen (netterweise war in der Alpha-Version auch noch der härteste Schwierigkeitsgrad unabänderlich eingestellt), fielen aber schon die genialen Lichteffekte und Waffen auf. Minen mit Fernzünder habe ich mir bei **Doom 64** schon immer gewünscht, in DN3D könnt Ihr damit nun die Gegnerschar austricksen, genauso wie mit Laserbarrieren und Eiskanonen (Mr.Freeze läßt grüßen!). Nur die so beliebten Multiplayerduelle lassen sich auf dem Saturn leider nicht durchführen. Eines der markantesten Features des Spiels besteht nun darin, daß Ihr die Schußhöhe bei fliegenden Gegnern im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzshootern manuell einstellen müßt, was die Geschicklichkeitsanforderungen zusätzlich hochschraubt. Die schnelle Grafikengine machte schon einen exzellenten Eindruck, und die Saturn-Fans unter Euch dürfen sich mit hoher Wahrscheinlichkeit auf einen Klasse-Titel freuen. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe. *rk*

INFO

System: Sega Saturn
Name: Duke Nukem 3D
Genre: 3-D-Shooter
Hersteller: 3D Realms/ Lobotomy Software
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997



Croc Teil 2
Legend of the Gobbos™

Die Kameraperspektive darf nach belieben justiert werden

Wie versprochen, gibt es einen kräftigen „Croc"-Nachschlag mit neuen Bildern und einem ausführlichen Entwickler-Interview

Jeder neue Croc-Level wird sofort auf Bugs analysiert

Eine Mumie versucht Croc zu erschrecken

Jez San: Ein 3D-Pionier der ersten Tage

In der vorigen Ausgabe präsentierten wir Euch die ersten Eindrücke von dem revolutionären 3D-Jump'n'Run, das aus der innovativen Entwickler-Werkstatt des Starfox-Erfinders „Jez San" stammt. Für alle, die das Heft verpaßt haben (Schande über Euch!), gibt es nochmals eine Spielbeschreibung in Kurzform: Ausgerüstet mit einer ausgefeilten Schwanzwedeltechnik und einer akrobatischen Doppelsprung-Fähigkeit zieht das Cartoon-Krokodil **Croc** in den Kampf gegen den bösen „Baron Dante", der in dem idyllischen Fantasy-Land alle niedlichen Kleinlebewesen („Gobos" genannt) entführt hat. Grausame Killeräpfel, fleischfressende Pflanzen und riesige Stechwespen verfolgen unseren kleinen Kroko-Hüpfer auf Schritt und Tritt. Durch geschicktes Draufhüpfen nach bester Mario-Manier säubert Ihr den Bildschirm von den lästigen Gesellen, was natürlich auch Eurem Punktekonto zugute kommt. An verschiedenen Stellen oder meist in Kisten verpackt, finden sich kostbare Extras wie z.B. Schlüssel, Kristalle und Geldstücke, die Ihr natürlich aufsammeln solltet. Am Schluß jedes Levels erwartet Euch wie gewöhnlich ein oberfieser Endgegner. Jeder Hüpf-Parcours ist mit zahlreichen Hindernissen, bewegten Plattform-Ebenen und garstigen Feinden vollgestopft und verlangt dem Spieler einiges an Fingerspitzengefühl ab. ws

Wir plauderten mit dem legendären Starfox-Erfinder „Jez San" über die Entstehungsgeschichte seines ersten PlayStation/Saturn-Projektes.

VG: *Was macht Croc zu etwas Besonderem gegenüber anderen 3D-Jump'n'Runs?*

Jez San: Als erstes wird dem Spieler das wunderschön detaillierte Grafikumfeld auffallen, die exzellente Animation von Croc selbst und eine unglaubliche Flut an Soundeffekten (mit Vogelgezwitscher, Bienensurren und Fußschritten von Croc), die für ein stimmungsvolles Ambiente sorgen. Der nächste beeindruckende Aspekt ist die totale Bewegungsfreiheit, mit der unsere Heldenfigur durch seine aufregende 3D-Welt schlendert. Croc ist gleichermaßen für Anfänger und fortgeschrittene Spieler konzepiert. Je intensiver man sich mit Croc beschäftigt, desto mehr versteckte Level und Extras offenbaren sich dem Spieler.

VG: *Wann genau habt Ihr mit der Entwicklung von Croc angefangen?*

Jez San: Die ersten Skizzen für Croc entstanden bereits 1995 auf den Reißbrettern unserer Zeichner. Die Grundidee basierte auf einem Dinosaurier-Rennspiel mit Plattformambitionen, von dem sogar noch einige frühe Animationen-Sequenzen existieren. Als sich das Team weiter in die Hardware-Materie eingearbeitet hat, nahmen die Hüpfspiel-Elemente überhand. Gleichzeitig experimentierte unsere R&D-Abteilung mit eigenen Grafikroutinen, die einem 3D-Charakter uneingeschränkte Bewegungsfreiheit in einer detaillierten Landschaft gewährten. Das alles mußte unter Beibehaltung einer Spielgeschwindigkeit von 30 Bildern pro Sekunde realisierbar sein. Daraufhin haben wir uns komplett auf ein 3D-Jump'n'Run festgelegt, das alle traditionellen 2D-Elemente des Genres in sich vereint. Seit Oktober '95 werkelt eine komplette Mannschaft an Croc, was übrigens lange vor Nintendos offizieller Mario-64-Vorstellung war. Argonaut hat schon seit Firmenbestehen gezeigt, was aus dem Thema „3D" mit entsprechendem „Know How" machbar ist. Unser Ziel war es nicht, eine halbherzige Pseudo-3D-Grafik in ein 2D-Grundkonzept zu verpacken. Vielmehr wollten wir dem Spieler ein echtes dreidimensionales Umfeld bieten, das es in dieser Art noch in keinem anderen Playstation oder Saturn-Spiel zu sehen gab.

VG: *Von welchen 2D-Jump'n'Run-Vorbilder habt Ihr Euch inspirieren lassen?*

Jez San: In Sachen Gameplay haben wir uns von einer langen Liste exzellenter 2D-Jump'n'Runs (Sonic, Mario etc.) inspirieren lassen. Argonaut hat im Zusammenhang mit der Entwicklung von Starfox (SNES) sehr eng mit Shigeru Miyamoto zusammengearbeitet, dessen geniale Visionen uns den Weg für Croc gewiesen oder uns gezeigt haben, wie man letztendlich ein erfolgversprechendes Spielkonzept entwickelt.

VG: *Wird es eine Art von Filmsequenz geben, die uns durch die herzzerreißende Story führt?*



In den Fragezeichen-Kisten verbergen sich hilfreiche Extras

Ein monströser Mistkäfer stellt sich als erster Endgegner vor

Croc hat gerade einen freudestrahlenden „Gobo" befreit

Die Unterwasserwelt wartet mit wunderschönen Transparenzeffekten auf

Hier ist richtiges Sprungtiming gefragt

Jez San: Ja, in dieser Beziehung haben wir uns ganz was Besonderes einfallen lassen. Nach einem geschafften Level-Abschnitt wird ohne Unterbrechung und völlig fließend in eine Echtzeit-Cartoon-Sequenz umgeblendet. In diesen Sequenzen wird klassischer Zeichentrick-Humor in einem interaktiven 3D-Umfeld dargeboten, wie es sie bisher noch in keinem anderen Spiel zu sehen gab. Das alles haben wir unseren herausragenden 3D-Animations-Künstlern zu verdanken, die zu den besten Talenten im gesamten Spiele-Business zählen. Für jene Leute war es dann schon etwas ungewöhnlich, mit einer begrenzten Anzahl von Polygonen und Texturen-Flächen etwas Außergewöhnliches zu erschaffen. Letztendlich sind wir von unserer 3D-Engine so überzeugt, daß wir mit ihr sogar einen Zwei-Minuten-Vorspann kreierten, der nur als einführendes Intro dient. Dieser Aspekt sollte auch keinen „Back to Reality"-Schock hervorrufen, wie es bei vielen Spielen mit aufwendigen Render-Filmchen der Fall ist.

VG: *Mit welchen technischen Problemen und Schwierigkeiten hattet ihr zu kämpfen?*

Jez San: Die größten Schwierigkeiten lagen darin, eine optimale Kameraführung zu finden und gleichzeitig das optimale Timing der Kollisionsabfrage für die Charaktere festzulegen. In die Kameraführung steckten wir unsere meiste Zeit und Arbeit. Für uns war es vor allem wichtig, das Spielgeschehen immer aus dem optimalsten Blickwinkel darzustellen, ohne daß Wände oder anderen Objekte die Sicht versperren. Diese Aufgabe setzt einiges an komplexen Berechnungen voraus, die natürlich Unmengen an CPU- und Grafikpower verbraten.

VG: *Wieviel Polygone werden im Spiel pro Bildschirm berechnet?*

Jez San: Croc alleine setzt sich aus ca. 300 Polygonen zusammen, inklusive Real-Time-Lightsourcing. Ja, wir holen wirklich das absolut Letzte aus der Playstation-Hardware raus.

VG: *Wie sieht es mit der Saturn-Version aus?*

Jez San: Unsere Hauptcoder haben schnell herausgefunden, daß die Hardwarearchitektur anfangs sehr schwer zu verstehen ist. Allerdings steckt bei geschickter Programmierung mehr an Rechenpower im Saturn drin als viele Entwickler es vermuten würden. Wir haben es zum Beispiel geschafft, wunderschöne Tranzparenzeffekte hervorzuzaubern, und eine Echtzeit-Texture-Umgebung ist ebenfalls kein Problem, wie man sieht. Wir denken, daß selbst Sega davon beeindruckt sein wird, was noch alles in ihrem Gerät steckt.

VG: *Habt ihr eure Entwicklungswerkzeuge selbst programmiert oder verlaßt ihr euch auf vorgefertigte 3D-Routinen (Sony-Librarys)?*

Jez San: Als Schlüssel für ein erfolgreiches Croc-Design haben wir unsere Tools selbst gebastelt. Dabei werden an jedem Arbeitsplatz die Daten via synchroner Netzwerk-Funktion an den nächsten Rechner weitergeleitet. Das bedeutet, verändert jemand mit seinem Editior etwas am Level-Design, steht das Resultat nach wenigen Sekunden in spielbarer Form allen anderen Team-Mitgliedern zur Verfügung. Zusammengerechnet stecken etwa fünf Mannjahre in der Entwicklung unserer 3D-Engine. Das Geheimnis der Leistungsfähigkeit unserer Engine begründet sich aus dem Teamergeiz. Niemals zuvor habe ich so viele talentierte Leute (es sind insgesamt 25) in einem Raum arbeiten sehen.

VG: *Gibt es was spezielles zum Sound oder zur Musik zu berichten?*

Jez San: Ja, wir haben ungefähr 60 unterschiedliche Musikstücke komponiert, die eine Gesamtspielzeit von über zwei Stunden ergeben. Damit diese auch alle auf eine CD passen, entwickelten wir eine spezielle Kompressionstechnik, die qualitativ keine hörbaren Verluste aufweist. Gleich zu Beginn von Croc legten wir fest, daß die Musik- und Soundeffekte witzig und abwechslungsreich sein müssen, wie es in Cartoon-Filmen längst praktiziert wird. Zudem integrierten wir ein Dolby-Surround-Echtzeit-Encoding, das speziell für die 360-Grad-Drehungen von Croc entwickelt wurde. Auch die Musik ist mit dem effektvollen Dolby-Raumklang-Verfahren kodiert.

INFO

System:	Playstation/Saturn
Name:	Croc
Genre:	3D-Adventure
Hersteller:	Argonaut Software
Geplanter Erscheinungstermin:	

September 1997

BATMAN & Robin

Batman & Robin: Das berühmte Comic-Duo mischt nach seinem erfolgreichen Filmdebüt kräftig die Playstation-Unterwelt auf. Erstmals in der Videospielegeschichte wandern die Superhelden durch eine aufregende 3D-Welt, die in Echtzeit berechnet wird.

I'm cooool Men!!! Auch als Videospielfigur will Mr. Freeze die düstere Großstadtmetropole „Gotham City" in eine leblose Eiswüste verwandeln.



Sexy-Hexy
Poison Ivy (Uma Thurman) stellt sich ihren staunenden Filmkonkurrenten Batman & Robin vor

Mit dem Batmobil erreichen Batman und seine Kumpanen jeden beliebigen Ort in Gotham City. Zur besseren Orientierung könnt Ihr eine Karte einblenden.

Sein Markenzeichen ist das trickreiche Fledermaus-Kostüm, sein Lebensziel die Bekämpfung von Verbrechen. Batman, der Superheld von Gotham City (diesmal gespielt von George Clooney), bereitet nach dem aktuellen Filmdebüt seinen zweiten grandiosen Playstation-Auftritt vor. Angesichts der Flut von Baller- und Rennspielen, die sich zur Zeit über uns ergießt, ist man für ein solides Action-Adventure wie es ***Batman & Robin*** werden soll, richtig dankbar. Zum ersten Mal hat der berühmte Flattermann seine besten Freunde „Robin" und „Batgirl" als Verstärkung mit in ein Videospiel gebracht. In ***Batman & Robin*** tummelt sich alles, was das bekannte Filmvorbild an Bösewichtern (Posion Ivy, Partner Bane und andere finstere Gestalten) hervorbrachte. Auch Batmans neuer Erzfeind „Mr. Freeze" (auf Zelluloid verkörpert von Arnold Schwarzenegger!) mengt heftig im Action-Geschehen mit. Dieser üble Geselle ist ständig auf der Suche nach funkelnden Diamanten, die seinen zum Überleben notwendigen Kühlanzug mit frostiger Stickstoff-Energie versorgen. Über ein Dutzend Level führen Euch durch die düstere Welt von Gotham City, in der seit neuestem das eiskalte Chaos herrscht. Das Dreigespann Batman, Robin und Batgirl ist bei der Schurkenjagd so flexibel wie nie zuvor: Die Drei können laufen, hüpfen, untersuchen, kommunizieren, sich ducken oder sich gar mit dem Batmobil fortbewegen. Einen stahlharten Faustschlag und mehrere schnelle Kicks beherrschen die drei Superhelden ebenso wie die Kunst des Batarangs werfens. Im trickreichen Gürtel stecken noch weitere Spezialwaffen wie messerscharfe Wurfgeschosse, Laserbeams oder hochexplosive Batbombs. Charakteristisch wie die Spielfiguren ist auch das gotisch anmutende Gotham-Ambiente: Häuser, Denkmäler und Säulen werden zu einem faszinierenden Abenteuerspielplatz verschmolzen, in denen harte Knobelaufgaben und gemeine Fallen mit den herumwandernden Feinden eine unheilvolle Allianz eingehen. Zudem gibt es noch Racing-Einlagen, in denen Ihr mit Eurem Batmobil auf Gothams verstopften Highways heiße Verfolgungsduelle mit anderen motorisierten Ganoven liefert. Unterwegs durchstöbert Ihr Mülltonnen, Kisten und anderen Behälter nach wertvollen Waffenextras oder zeigt den Mr.Freeze-Recken was ein richtige „Bat-Harke" ist. Hunderte von Puzzles und Dutzende

HEISSE ZEITEN!

Spiele	PSX	SAT
Adidas Power Soccer	89,99	89,99*
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Atari Greatest Hits	79,99*	
Bust-A-Move 2 (Platinum Edition)	39,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Crash Bandicoot	109,99	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99*	89,99*
Crow: City of Angels	79,99	79,99
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99	
Discworld 2	i.V.	89,99*
Disruptor Special Edition	49,99	
Excalibur	89,99	
Fade to Black Platinum	49,99	
Fantastic Four	79,99*	
Fighters Megamix		109,99
Formel 1	109,99	
Formula Karts		89,99*
FIFA Soccer 96 Platinum	49,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99
Galaxy Fight AKTIONSPREIS!	29,99	29,99
Heart of Darkness		109,99*
Hexen	99,99	99,99
Hi-Octane AKTIONSPREIS!		29,99
Int. Superstar Soccer PRO	99,99	
Legacy of Kain	89,99	
Lost Vikings 2	79,99	79,99
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Manic Karts	89,99*	89,99*
Mechwarrior 2	89,99	89,99*
Micro Machines V.3	99,99	
Monster Trucks	95,99*	
NBA Hangtime	99,99*	
NBA Live '97	89,99	89,99
Need for Speed 1 Platinum	49,99*	
Need for Speed 2	89,99	
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99
Pandemonium	79,99	89,99
Parodius Deluxe AKTION!	39,99	
Pinball Graffiti		89,99*
Porsche Challenge	85,99	
Rage Racer	99,99	
Rally Cross	85,99*	
Ray Tracer	85,99*	
Rebel Assault 2	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	109,99*
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99	
Road Rash Platinum	49,99	
Saturn Bomberman		89,99
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Shining The Holy Ark		89,99
Sonic 3D Flickie's Island		99,99
Sonic Jam		79,99*
Sonic The Fighters		89,99*
Soul Blade	99,99	
Spider	89,99	
Suikoden	99,99	
Super Puzzle Fighter 2	69,99	69,99
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tekken 2	109,99	
Tomb Raider	89,99	99,99
Toshinden URA		89,99*
Transport Tycoon	89,99*	
Vandal Hearts	99,99	
Virtual Pool	79,99	79,99*
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99*	89,99*
Wing Commander 4	89,99	
Wing Over	89,99*	
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99	

Grundgeräte

	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Sega Saturn incl. Control Pad, Sega Rally und Worldwide Soccer '97		449,99

Zubehör

	PSX	SAT
Antennenkabel	39,99	59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99	79,99
Joypad	ab 29,99	39,99
Lenkrad	ab 99,99	129,95
Memory Card	ab 29,99	79,99
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	29,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem großen Angebot! Fordern Sie unseren kostenlosen 100-seitigen Versandkatalog an!

Strategie & Action pur!

Panzer General 2
Sony PSX
89,99

Syndicate Wars
PSX / SAT je
89,99

Unser Tip des Monats:

Lifeforce: Tenka

Psygnosis präsentiert den 3D-Action-Hammer des Sommers! Die gnadenlos drückende Atmosphäre, brillante Optik und intelligente Rätsel sind nur einige Features dieses neuen Playstation-Highlights, was in keiner Sammlung fehlen sollte. Lifeforce: Tenka – Das tödliche Inferno hat einen Namen!

Sony PSX *
99,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Cyberia Sega SAT **29,99**
"D" Sega SAT **29,99**
Worms Sony PSX **49,99**
Rayman Sony PSX **49,99**

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	299,00
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller Pak (Memory Card)	39,99
Control Pad	59,99
Fifa 64	119,99
Goemon	139,99*
International Superstar Soccer 64	149,99
NBA Hangtime	139,99*
Pilot Wings	119,99
Star Wars – Shadows of the Empire	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario 64 Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99*

Action-Fans aufgepaßt!

Lost World: Jurassic Park
Sony PSX *
89,99

Toshinden 3
Sony PSX *
85,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:


Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21


Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790



NEU! Seit 1.8.97
Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

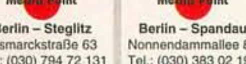

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

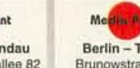


Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139


Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"


Bremen
Hanseat.hof 9-Llodyhof
Tel.: (0421) 16 80 80



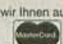
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
(030) 794 72 111

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



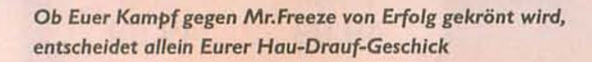






Bedrohlich: Batman wurde von bizarren Kreaturen eingekreist

Filmbösewicht Mr.Freeze wird von Arnold Schwarzenegger gespielt



Ob Euer Kampf gegen Mr.Freeze von Erfolg gekrönt wird, entscheidet allein Eurer Hau-Drauf-Geschick

Alle 3D-Kulissen sehen mächtig imposant aus. Auch alle Spielfiguren wirken sehr detailliert.

verschiedene Grafiksets, die den Original-Filmschauplätzen nachempfundenen wurden, steigern Neugier und Spannung bis zum Höhepunkt. Mit dem Steuerkreuz und vier Buttons wird aus einer automatisch folgenden Kamera-Perspektive gelaufen, gerollt und geschlagen, was das Zeug hält. Zusätzlich verfügt jede Spielfigur über eine stattliche Anzahl an Hau-Drauf-Moves und zahlreiche Magic-Fähigkeiten. Was wäre das für ein Batman ohne den berühmten Enterhaken, der ihm jederzeit aus der Patsche hilft? Falls es die Situation erfordert, hebt Euer Held in die Lüfte ab und landet elegant auf der sicheren Seite. Hat man diverse Handlanger ausgeschaltet, erwarten Euch Zwischengegner mit teils absonderlichen Angriffstaktiken. Während der Schlägereien zeigen Energieanzeigen die körperliche Verfassung der Beteiligten an, die kontinuierlich nach jedem geglückten Treffer ein Häppchen abnehmen. Erst nach jeder Rückkehr zur Batcave habt Ihr die freie Wahl, in die Rolle von Batman, Robin oder Batgirl zu wechseln. Alle drei Charaktere können mit ihren Fähigkeiten unterschiedliche Aufgaben erledigen und verfügen über verschiedene Verteidigungmöglichkeiten. Als Batgirl seid Ihr beispielsweise gegen Poison Ivys Liebesausdünstungen immun und erreicht dadurch einige sonst unzugängliche Stellen im Spiel. Zahlreiche Waffensysteme wie z.B.:Plasmawerfer, Fireball-Cannon oder eine Shoot-Gun, helfen Euch, die lästigen Eismann-Knaben vom Hals zu halten. An manch begehrte High-Tech-Ausstattung oder Geheimverliese kommt Ihr erst heran, wenn Ihr die gut versteckte Zugangskarte gefunden habt. Für „Gotham-Jäger" mit schlechtem Orientierungssinn haben die Entwickler eine einblendbare Auto-Mapping-Funktion eingebaut, die den absoluten Durchblick verschaffen soll. Zum Glück verfügt unser Heldentrio über uneingeschränkten Zugang zum Batcomputer, der hilfreiche Informationen speichert und allzeit abrufbereit hält. Ein raffiniertes Radarsystem hilft Euch dabei, die Gegner aufzuspüren und deren Schicksal zu besiegeln. Gut versteckte Notizzettel geben Auskünfte über die verschiedenen Räumlichkeiten der verwinkelten Gotham-Komplexe oder versorgen Euch mit nützlichen Tips, die für den Spielfortgang wichtig sind. Man darf gespannt sein, die Entwickler haben sich einiges einfallen lassen, damit **Batman & Robin**-Fans ans Joypad gefesselt werden. ws

INFO

System: Playstation
Name: Batman & Robin
Genre: Action/Adventure
Hersteller: Probe Entertainment
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1997

Bio HAZARD

Auf dem Saturn dauert fast alles immer etwas länger. Doch nun werden mysteriöse Genexperimente in Raccoon Forest auch auf Segas 32-Bit-Maschine Furcht und Schrecken verbreiten.



Beim Riesenbienenkorb heißt's nicht lange fackeln: Hinspurten, Schlüssel unter den Nagel reißen und dann nichts wie weg!

Da unsere Preview-Version dauernd abgestürzt ist, können wir Euch leider nur Bilder aus dem Guardhouse zeigen: Hier eine eklige Tentakel

Gleich wird's ernst: Ihr steht im Wasser und der Hai kennt keine Gnade

Aufgrund der exzellenten Render-Grafik, der Schockermusik und des überragenden Gameplays gehört RE auch auf dem SAT zu den Hitanwärtern

Bei den fetten Spinnen hilft nur rohe Waffengewalt. Hofft, daß Euer Shotgun-Magazin voll ist und Ihr genügend Heilkräuter dabei habt.

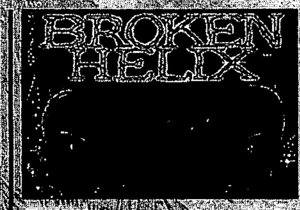
Da mögen sich die Saturn-Fans noch so aufregen, aber daß ihre Konsole in der Gunst der Softwarehersteller nicht gerade die Pole Position einnimmt, manifestiert sich immer mehr und wird besonders am Beispiel **Bio Hazard** alias **Resident Evil** deutlich. Über ein Jahr nach dem Playstation-Release des Schocker-Meisterwerks von Capcom werden nun endlich die Sega-Fans mit ihrer Version der packendsten Zombiejagd seit Erfindung der Videospiele bedacht. Doch als Entschädigung für die zermürbende Wartezeit wird ihnen nicht etwa die „Director's Cut"-Version, die wiederum zunächst PS-only nach dem Release des zweiten Teils geplant ist, oder eben gar Teil 2 präsentiert, sondern schlicht und einfach eine Konvertierung der PS-Fassung mit einigen Schönheitskorrekturen. Nach Lage der Dinge werden sich die Saturn-User aber immerhin mit der unzensierten japanischen Originalversion inklusive der blutigen Intro- (leider immer noch schwarzweiß im Gegensatz zur PC-Variante) sowie Zwischen-FMVs vergnügen dürfen. Ansonsten haben wir (das eingespielte **Bio Hazard**-Cop-Duo Ralph und Tet) bis zum Guardhouse, wo unsere Beta-Vorversion ständig der Absturz-Virus plagte, keine neuen Räume, Monster oder gar Waffen entdecken können. Änderungen kommen wie gesagt bis dato nur aus der kosmetischen Ecke: So wurden z.B. manche Tentakel-Polygone zur besseren Erkennung etwas heller angepinselt oder den Zombies ein neues Todesschrei-Sample verpaßt, sollten sie Eurer Shotgun zu nahe kommen. Was erwartungsgemäß wegen offensichtlich mangelnder Transparenzfähigkeit des Saturns übel im Vergleich zur PS aussieht, ist das Wasser im Keller, in dem Euch der mutierte Hai überfällt. Dafür überrascht die Polygon-Visage von Jill mit erfreulicherweise hübscheren Texturen im Vergleich zum Original. Insgesamt muß ich aber sagen, daß **Resident Evil** eine von Anfang bis Ende mitreißende Adventure-Shooting-Kombination ist, was sich auch in der Saturn-Version bis zur Mitte des Spiels nicht geändert hat und jedem, der's nicht kennt, mehr als wärmstens ans Herz gelegent werden kann. Er verpaßt sonst einen grafischen, soundtechnischen (Soundeffekte: Klasse!) und spielerischen Meilenstein der Videospielzunft. *rk*

INFO

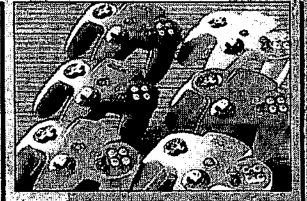
System:	Sega Saturn
Name:	Bio Hazard
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997









Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

NINTENDO 64

Grundgerät dt	299.00
Importspieladapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Jopyad (Nintendo)	59.90
Joypad Transparent	59.90
Joystick Arcade Shark	99.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Card (1/4 Me	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
Doom 64 dt (ab 18)	169.90
Hexen 64 dt (ab 18)	169.90

NINTENDO 64

FIFA-Soccer dt	109.90
KI Gold PAL	149.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	99.90
NBA-Hangtime dt	139.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer DLX	189.90
Turok dt	139.90
Turok PAL	149.90
Waverace dt	99.90
Wayne Gretzkys dt	139.90

SUPER NES

Lost Vikings 2 dt	109.90
Lufia dt*	99.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90
Official PSX Mag uk	25.00

GUIDES

Blast Corps us	29.90
Mario 64 Guide dt	24.80
Tomb Raider Guide dt	29.90

TAMAGOTCHI

Das ist ein echter Renner! Das erste virtuelle Haustier, das in einer eiförmigen Taschenuhr wohnt und dabei versorgt und geliebt werden will. 29.90

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE

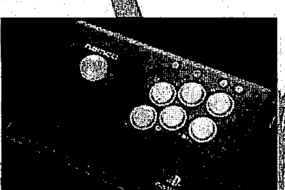
info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem * sind Angebote und oder Restposten.











WWW.ARJAY-GAMES.DE

ARJAY GET YOUR GAMES

0221 • 121067

SONY-PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für Importe durch eigene Werkstatt	89.90
Der Umbausatz für Bastler mit dt Anleitung	59.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad (Sony Analog)	99.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	69.90
Memory Card -24MEG	84.90
Namco-Arcade-Stick	109.90
4-4-2 dt	89.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas Soccer 2 Int.	89.90
Agent Armstrong dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Apocalypse dt	89.90
Ballblazer Champ. us	*49.90
Broken Helix dt	99.90
Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heart dt	79.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	79.90
Command & Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	99.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hexen dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
Legacy of Kain dt	89.90
Little Big Adven. dt	*79.90
Lost Vikings 2 dt	*79.90
Magic Gathering dt	89.90
Mechwarrior 2 us	*49.90
Micro Machines V3 dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Monster Trucks dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
Overblood dt	89.90
Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rally Cross dt	89.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Riot dt	*49.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade dt	99.90
Speedster dt	89.90
Street Fighter Ex jp	149.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Superstarsoccer Pro	99.90
Syndicate Wars dt	89.90
Tekken II dt	99.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis + Gun jp	179.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90

SONY-PLAYSTATION

Total NBA 97 dt	79.90
Transport Tycoon dt	89.90
Trash it! dt	89.90
V-Rally dt	94.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90
Wild Arms us	109.90

AUCH NEUHEITEN USA & JP

PLATINIUM RANGE

Air Combat dt	49.90
Alien Trilogy dt	49.90
Bust a Move 2 dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Rayman dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

SEGA SATURN

Bomberman dt	89.90
C & C (Uncut) uk	*79.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	109.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hexen dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Mass Destruction dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Kuaick dt	99.90
Resident Evil Dash us	109.90
Scorcher dt	89.90
Shining the holy Ark	89.90
Sonic Jam jp	139.90
Super Puzzle Fighter	74.90

AUCH NEUHEITEN USA & JP



Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.

Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



MICHAEL
Verläßt schweren Herzens nach einem nur kurzen Gastspiel wieder den Verlag und damit die VIDEO GAMES und wendet sich neuen Aufgaben zu.



DIRK
Für einen Unkostenbeitrag von nur 384 Mark durfte Dirk sein vor der Haustür in Schwabing abgeschlepptes Auto wieder in Besitz nehmen.



WOLFGANG
Der Trip nach Chicago zu Konami hat sich gelohnt, für nur 25 Dollar ließ er sich in einer Riesenlimousine durch die Stadt kutschieren.



RALPH
Mit Bestechung und viel Glück hat Ralph tatsächlich die Prüfung für den grünen Gurt bestanden, er heißt jetzt nur noch Karate-Ralphi.



ROBERT
Zehn Tage, bevor er seine neue Karre abholen sollte, ist ihm sein Kadett Baujahr 82 endgültig zusammengebrochen, die Autogötter mögen ihn nicht.



TET
Tet und sein Handy: Nachdem zuerst das bestellte Telefon verschollen war, ist jetzt die zugesandte D2-Karte auf dem Postweg verschwunden.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



GUT







Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

DAS KLEIN GEDRUCKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik", „Musik", „Soundeffekte" und „Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Media Control TOP 10

	Platz	Vormonat	Titel	System
SUPER NINTENDO	1	(6)	Lufia	SNES
	2	(1)	Super Mario Kart	SNES
	3	(3)	Donkey Kong Country 3	SNES
	4	(2)	Super Mario All Stars	SNES
	5	(7)	FIFA Soccer '97	SNES
	6	(2)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	7	(5)	Super Star Wars	SNES
	8	(10)	Asterix & Obelix	SNES
	9	(-)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
	10	(-)	NBA Live '97	SNES
SATURN	1	(7)	Soviet Strike	Saturn
	2	(1)	Manx TT: Superbike	Saturn
	3	(neu)	Bomberman	Saturn
	4	(5)	indiziert	Saturn
	5	(2)	Die Hard Arcade	Saturn
	6	(3)	Tomb Raider	Saturn
	7	(4)	Command & Conquer	Saturn
	8	(neu)	Shining the Holy Ark	Saturn
	9	(8)	Dark Savior	Saturn
	10	(6)	Exhumed	Saturn
PLAYSTATION	1	(1)	Porsche Challenge	Playstation
	2	(6)	Need for Speed 2	Playstation
	3	(neu)	Rage Racer	Playstation
	4	(5)	Formel 1	Playstation
	5	(2)	Tombraider	Playstation
	6	(neu)	Rebel Assault 2	Playstation
	7	(neu)	Soul Blade	Playstation
	8	(4)	Destruction Derby - Platinum	Playstation
	9	(3)	Tekken – Platinum	Playstation
	10	(9)	Resident Evil	Playstation

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die neun besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	Warcraft 2	Saturn	89%
2	Warcraft 2e	Playstation	89%
3	WipEout 2097	Saturn	85%
4	Raystorm	Playstation	79%
5	Agent Armstrong	Playstation	78%
6	Transport Tycoon	Playstation	77%
7	Hexen 64	Nintendo 64	76%
8	Ray Tracers	Playstation	75%
9	Fatal Fury Real Bout	Playstation	74%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Intern. Superstar Soccer 64	Nintendo 64
2	Super Mario Kart 64	Nintendo 64
3	Super Mario 64	Nintendo 64
4	Rage Racer	Playstation
5	Turok	Nintendo 64
6	Wave Race 64	Nintendo 64
7	Tomb-Raider	PSX/Saturn
8	Resident Evil	Playstation
9	Tekken 2	Playstation
10	Porsche Challenge	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT .... Fallout, PC
weil's seit Wasteland kein so tolles Sf-RPG gab
HÖRT ZUR ZEIT ..... Lord of the Rings (BBC)
...... weil Tolkien als Hörspiel extra gut kommt
FILM-FAVORIT .... Lost World
... weil Dinos auch diesen Sommer alles plätten



SPIELT ZUR ZEIT .... Raystorm, PS
..... weil pures Ballern immer noch Spaß macht
HÖRT ZUR ZEIT .. Prodigy, The Fat of The Land
.... weil der Sound tierisch ist
FILM-FAVORIT .... Batman & Robin
.... weil ich mich in Poison Ivy verknallt habe



SPIELT ZUR ZEIT .... Time Crisis, PS
.... weil das Teil mit Knarre echt geil ist
HÖRT ZUR ZEIT ...... Nalin & Kane: Beachball
.... weil ich auf schlechte Musik stehe
FILM-FAVORIT .... Speed 2
.... weil ich auf schlechte Filme stehe



SPIELT ZUR ZEIT ...... Final Fantasy Tactics, PS
.... weil Square auch gute Strategiespiele macht
HÖRT ZUR ZEIT .... nix
.... keine Zeit für Musik
FILM-FAVORIT .... Princess Mononoke
.... weil ich Hayao-Miyazaki-Filme liebe



SPIELT ZUR ZEIT .... Lost World, PS
.... so ein T. Rex hat einfach Power
HÖRT ZUR ZEIT Jocelyn Enriquez, ...bit of Extasy
.... weil der Baß absoluter Wahnsinn ist
FILM-FAVORIT .... Private Parts
Howard Stern ist cooler als alle Spielbergs Dinos



SPIELT ZUR ZEIT...... Starfox 64, Nintendo 64
.... weil das alte Starfox schon so geil war
HÖRT ZUR ZEIT .... nichst mehr
.... weil er bei der Love Parade dabei war
FILM-FAVORIT .... Lost World
.... weil ich so ein schreckhafter Mensch bin

KINOHITS des Monats

Platz	Film	
1	Batman & Robin	mit G. Clooney und Arnie
2	Con Air	Nicolas Cage
3	Bandits	mit Katja Riemann
4	Susi und Strolch	Zeichentrickfilm
5	Wilde Kreaturen	mit John Cleese
6	Der Dummschwätzer	mit Jim Carrey
7	Marvins Töchter	mit Meryl Streep
8	Die Verschwörung im...	mit Harrison Ford
9	Die Schwanenprinzessin	Zeichentrickfilm
10	Hip Hop Hood	mit coolen Rappern

Hexen 64



Hier müßt Ihr zunächst die Monster auf den Türmen erledigen, um die Sniper-Gefahr zu bannen



Eine Chaos Serpent windet sich in Eurem Magiehagel. In diesem Gebäude findet Ihr in einem Geheimraum den Firestorm für den Cleric. Damit könnt Ihr Feuer werfen.

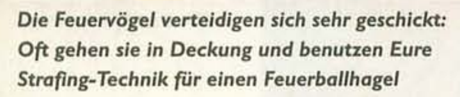


Viele Räume ändern ihre Struktur nach Aktivierung diverser Schalter durch eine Art Erdbeben komplett und werden dann brandgefährlich

Eifrige Leser der VG wissen sicher bereits, daß es sich bei **Hexen** um einen reinrassigen Vertreter der heiß umkämpften 3D-Shooter-Front aus der id-Schmiede handelt, und bei solchen ist die oft an den Haaren herbeigezogene Backgroundstory so überflüssig wie eine leere Patronenhülse im Lauf. Nur soviel dazu: **Hexen** spielt im Mittelalter und Ihr habt Korax, den zweiten der drei Schlangenreiter zur Strecke zu bringen (Nummer eins gab im PC-Vorgänger den Löffel ab und Nummer drei wird in **Hexen 2** ebenfalls zunächst auf PC behandelt). Das Spiel weist eine Menge Eigenheiten in seinem Genre auf, die schon mit der Charakterauswahl beginnen. Wann hat man in einem 3D-Shooter dazu schon mal die Chance? Ihr wählt Euren Liebling aus dem Trio Barbar, Magier sowie Kleriker aus. Beim Barbaren liegen die Vorteile in der Schlagkraft und Ausdauer, die aber weitgehend nur in der Nähe Wirkung zeigen, während der Magier die Monster aus der Ferne angreift, aber schon bei einem Prankenhieb schwer ins Straucheln kommt. Der Geistliche verbindet beide Charaktere und eignet sich deshalb am ehesten für das erste Spiel. Aber Vorsicht: Ein einmal gewählter Charakter kann innerhalb des Spiels nie wieder gewechselt werden. Solltet Ihr mit verschiedenen Charakteren gleichzeitig spielen wollen, solltet Ihr eine Memory Card mit viel Speicherplatz zur Verfügung haben, denn auf eine normale (offizielle) MC paßt nur einer der komplexen Spielstände. Bevor's richtig losgeht, solltet Ihr auch noch ausprobieren, ob Ihr die Monster per Filter im Optionsmenü lieber pixelig oder glatt, dafür etwas verschwommen mögt, oder ob Euch High oder Low Detail mehr zusagt (bei geringerer Detailliertheit läuft das Spiel laut Anleitung schneller). Wenn Ihr dann fünf Minuten Monsterjagd hinter Euch habt, werdet Ihr feststellen, daß **Hexen** nichtlinear abläuft, d.h. es gibt mehrere zentrale Stages, von denen zahlreiche Unterstages abzweigen, die Ihr jeweils dutzendmal besuchen müßt, um das Rätsel der Hauptstage zu lösen. Überhaupt liegt der Rätselanteil in **Hexen** viel höher als etwa in **Doom 64** und vergleichbaren Games. Es gilt, Unmengen von Schlüsseln (Stahl-, Feuer-, Saphir- etc.) zu finden und Schalter umzulegen, ohne die es kein Weiterkommen gibt. Das Tückische daran: Wenn Euch das Programm via Texteinblendung („A door in the guardian of Ice opened") keine Hilfe gibt, müßt Ihr wegen des verzweigten Aufbaus viel Boden absuchen, um wieder Land zu sehen. Eure Lage erschwert sich dann noch zusätzlich dadurch, daß kontinuierlich Monster aus dem Nichts auftauchen und angreifen. So bequem wie in **Doom 64**, wo nach erfolgreichem Monstergefecht in Ruhe die Gegend erforscht werden kann, geht es also nicht. Dafür habt Ihr aber die Möglichkeit, jederzeit auf Eure Inventory-Leiste zuzugreifen, in der nützliche Items wie Rüstung-Boosts, Geschwindigkeitsstiefel, Warp-Artefakte und in späteren Levels sogar Flügel aktiviert werden können. Eine gute Idee dabei ist, daß Ihr Medikits „bunkern" und sogar mitten im Kampf verwenden könnt und damit dank der reichhaltigen Verfügbarkeit nie Gefahr lauft, in einem normalen Kampf niedergestreckt zu werden. Voraussetzung dafür ist, daß Ihr die reichlich komplizierte Steuerung verinnerlicht habt, denn alle neun Buttons plus Stick und (!) Pad sind belegt und können leider nicht umkonfiguriert werden. Da kommt's schon mal vor, daß Ihr statt Strafing (Stick links/rechts plus Z-Button) ins Item-Menü geht (Z-Button plus C-links) oder umgekehrt. Als Orientierungshilfe begleitet Euch eine stufenlos zoombare Automap, mit der es eine besondere Bewandnis hat: Solltet Ihr auch nach längerem Herumprobieren keine Ahnung haben, was ein mehrmals aktivierbarer Schalter anrichtet, benutzt ihn mal während die Automap eingeschaltet ist, denn machmal zeigt sich dort, wo eine


Jetzt geht's rund: Mit der Eisenkeule gegen drei Gegner


Die Zentauren benutzen den Schild, um Magie auf Euch zurückzulenken



Die Feuervögel verteidigen sich sehr geschickt: Oft gehen sie in Deckung und benutzen Eure Strafing-Technik für einen Feuerballhagel


In den Sümpfen bekommt Ihr es mit Fischmonstern zu tun

Tür/Barriere sich öffnet oder schließt. Grafikmäßig hat jeder Sublevel sein eigenes Thema. Ihr durchforstet Lavahöhlen in der Feuerwelt, zerfurchte Gletscher/Felsenformationen in der Eiswelt, Stahlkatakomben, Sümpfe oder Waldgebiete und vieles mehr. Sollte Ihr auf Multiplayerduelle stehen, könnt Ihr sogar ein Vier-Spieler-Duell mit vierfach gesplittetem Screen inklusive Levelwarp austragen. rk



__Hexen__ spielt sich erfrischend anders als seine Genrekollegen. Das liegt unter anderem daran, daß durch die Nichtlinearität Euer Forscherdrang viel mehr gefragt ist und das Spiel nicht einfach Level für Level wie etwa __Doom 64__ durchgezockt wird. Die Unmenge von kniffligen Puzzles und deren Lösung verblüfft immer wieder aufs Neue, so daß die Monstergefechte fast zur Nebensache werden („Oh nein, schon wieder 'ne Horde von diesen zweiköpfigen Mutanten, ich muß doch erstmal rauskriegen, wie man an diesen Schlüssel kommt"). Die Angriffstaktiken der Monster gestalten sich aber erfreulich vielfältig. Während die Ettins wie ferngesteuert herumlaufen und williges Kanonenfutter darstellen, benutzen die Feuervögel auch Strafing und decken Euch in Sekundenschnelle mit Feuersalven ein, und die Zentauren benutzen Schilde, um Magie ab- und sogar auf Euch zurückzulenken. Soundtechnisch wird eine starke Ohrwurm-Mixtur aus spannungsgeladenen Rhythmen, angereichert mit mittelalterlichen Klängen, geboten, die gut zum Spiel paßt. Kommen wir nun zum wesentlichen und schwerwiegendsten Kritikpunkt, der __Hexen__ sein Classic gekostet hat. Die Grafik sieht eine Klasse schlechter aus als in __Doom 64__ und zwei Klassen schlechter als in __Turok__. Dieselben langweiligen Texturen wiederholen sich in den Sublevels andauernd, die Gegnerschar präsentiert sich zweidimensional und schöne Lichteffekte sind wirklich rar gesät. Um genau zu sein, findet Ihr innerhalb der ersten zwei Welten nur in einem Sublevel (Steel Empire) sehenswerte Lichtspielereien. Da haben sich die __Doom-64__-Macher für ihr Debut auf der Nintendo-Konsole schon mehr ins Zeug gelegt. Und ob Ihr bei den Monstern den Filter auf „Smooth" oder "Zoom" stellt, macht keinen Unterschied: Beide Varianten bieten nicht das ultimative Grafikerlebnis, wobei die pixeligen „Zoom"-Monster wirklich ultrahäßlich sind. Das durch den Verzicht auf Grafikdetails laut Anleitung versprochene Plus an Speed fällt nicht direkt auf. Auch die Waffen wurden eher unspektakulär animiert und kleine Unstimmigkeiten treten gelegentlich auf: Ihr könnt z.B. Monstern hinter einem vergitterten Stahlfenster hindurch den Hintern per Morgenstern versohlen. Im 3D-Shooter-Bereich macht die Grafik aber nun mal einen wesentlichen Bestandteil des Spielspaßes aus und so bleibt __Hexen__ zwar ein „Super" verwehrt, aber aufgrund seiner spielerischen Stärken ist es für Fans des Genres eine echte Kaufalternative.


In der Feuerwelt wartet eine ganze Armee von doppelköpfigen Monstern auf Euch

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3-D-Action
Datenträger:	Modul
Hersteller:	ID Software (Original) / GT Interactive
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Pack (1 Meg): 1 Spielstand
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	5-8
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	64%
Musik:	77%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 76%

Raystorm





Diesem dicken Endgegner wird bald das Lachen vergehen

Extrawaffen gibts hier in Hülle und Fülle



Zahlreiche 3D-Effekte und spektakuläre Explosionen bringen Abwechslung in das klassische Vertikal-Shooter-Spielprinzip

Mit genügend Smartbombs besiegt Ihr alle größeren Gegner im Schnellgang

Nach langer Zeit darf auf der Playstation wieder in alter Automatentradition geballert werden. Taito hat die Grundzüge seiner Shooting-Klassiker (Truxton, Layer Section) übernommen und zu einem moderneren Ballerspiel-Epos ausgebaut. Das Spielfeld scrollt von unten nach oben, die Weltraumfeinde fliegen von allen Seiten auf Euren Jäger zu und feuern gezielt in Eure Richtung. Über acht Level hinweg versucht Ihr den Streugeschossen auszuweichen, um in den „Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauernden Endgegners zu kommen. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Option-Menü aus oder wählt gleich eine Extravariante an. Die Hintergrund-Szenarien wechseln ständig, mal düst Ihr über verbaute Großstadtmetropolen hinweg oder schießt Euch im unendlichen Baller-Weltraum Eure Flugbahn frei. Als Standardwaffe verfügt Euer Jäger über einen anfangs dürftigen Laserschuß, der sich mit unterschiedlichen Power-Up-Symbolen zu einer wirkungsvolleren Kollektivwaffe aufrüsten läßt. Über ein automatisches Zielerfassungssystem werden Feindobjekte markiert und danach durch einen gutes Dutzend Homing-Missles zerstört. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Boden-Verteidigungsanlagen. Selbst auf hoher See ist Euer Kampfraumer nicht sicher und wird von gut gepanzerten Schlachtschiffen attackiert. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein riesiger Endgegner, der mit gewaltiger Feuerkraft zum Angriff bläst. Wird es mal zu brenzlig, hilft meist nur noch eine „allesrettende" Smartbomb vor dem sicheren Bildschirmtod. Allerdings ist diese Wunderwaffe nur in begrenzter Anzahl einsetzbar. ws



Darauf haben alte Shoot'em-Up-Veteranen wie ich es bin, lange gewartet: Endlich wurde das klassische Vertikal-Ballerspielprinzip wieder aufgegriffen und mittels zeitgemäßer „Special-F/X"-Technik gehörig aufpoliert. In Raystorm wird ein wahres Freudenfest an traditioneller Laser-Kunst- und 3D-Effekten abgebrannt. Die Kombination aus purer Ballerfreude, phantasievollen Polygon-Gegnern und fulminanten Soundeffekten, katapultieren Raystorm an die Spitze des vernachlässigten Shoot'em-Up-Throns. Allerdings solltet Ihr nicht den Fehler begehen, Euch von Anfang an verleiten zu lassen, den „Easy"-Schwierigkeitsgrad anzuwählen. Ansonsten dauert der Spaß nur wenige Stunden und Ihr steht schon vor dem allmächtigen Mega-Obermotz. Der Schwierigkeitsgrad ist durchgehend hart, aber stets fair und läßt sich mit den vorhandenen Extrawaffen gut im Zaum halten. Die Endgegner-Palette präsentiert sich durchwachsen: Einige verdienen kaum das Prädikat Endgegener, andere wiederum feuern, daß Euch Sehen und Hören vergeht. Die erstklassigen Explosionsinfernos und das abwechslungsreiche Leveldesign halten dagegen den Motivationsfaktor hoch.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Shoot´em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	79%
Musik:	71%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 79%

Real Bout Fatal Fury



Im Zuge der SNK-Konvertierungswelle werden Fans des klassischen 2D-Beat'em Ups mit einer der neueren Episoden der **Fatal Fury**-Saga bedacht. Bei der Konvertierung von **Real Bout**, des fünften und somit im Moment vorletzten Teils der Fighter-Story (auf dem Neo Geo gibt's bereits **Real Bout Special**) um die Gebrüder Andy und Terry Bogard sowie Kumpel Joe Higashi aus Thailand, haben die Entwickler erstaunlicherweise nicht auf der faulen Haut gelegen. Neben einem umfangreichen Optionsmenü wurde dem Martial-Arts-Spektakel u.a. ein Survival-Mode sowie ein Combo-Showroom spendiert, in dem man für jeden der 16 Haudegen aus allen bisherigen Teilen der **Fatal Fury**-Serie sechs Multi-Hit-Combos mit dazugehöriger Joypad/Tasten-Kombinatiuon bestaunen kann. So ist es offenbar möglich, Korea-Kim einen 22-Hit-Combo zu entlocken, sowas gab's noch nie in einem SNK-Beat'em Up! Ansonsten zeichnet sich **Real Bout** durch seine fetzige Soundbegleitung, sein leicht erlernbares Combo-System und die farbenfrohen Kämpfer und Backgrounds aus – die klassischen Stärken der Neo-Geo-Fighting-Games eben.



Schade, daß bei SNK-Konvertierungen auf der PS immer die gleichen Probleme auftreten, nämlich merklicher Slowdown im Kampfgeschehen und fehlende Animationsphasen im Vergleich zum Original. Da hat der Saturn per RAM-Modul (zumindest im Import) spielerisch eindeutig die Nase vorn. Trotzdem macht ***Real Bout*** *im Hinblick auf die leicht bis schwer verunglückten* ***Samurai Shodown 3*** *und* ***King of Fighters '95*** *trotz weniger Hintergründe als beim Vorgänger und größtenteils kopierter (aber sehr guter!) Musik nicht zuletzt aufgrund der hübschen Combos deutlich mehr Spaß. Ich für meine Person kann echten Beat'em Up-Freaks aber nur folgendes empfehlen: Spielt SNK-Hits dort, wo sie zu Hause sind: Auf dem Neo Geo (CD).* rk

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Combo-Showroom, Survival-Mode
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	72%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß: 74%

Agent Armstrong



Unter Wasser muß unser Agent seine Schwimm-Fähigkeiten beweisen



Hier kämpfen wir uns gerade durch ein gigantisches Luftschiff

Balleraction pur: Unter schwerem MG-Feuerhagel verglühen die Gegner am laufenden Band



Volltreffer! Und wieder verpufft ein armer Söldner-Sprite im heißen Feuerschwall! In Agent Armstrong fliegen unentwegt die Fetzen!!

Welchem feurigen Genre **Agent Armstrong** angehört, ist gleich auf den ersten Blick zu erkennen. Als cooler Einzelkämpfer steuert Ihr einen schwerbewaffneten Söldnercharakter durch unzählige 3D-Level, die neben Massen von kleinwüchsigen Soldatensprites auch von hartnäckigen Roboter-Kolonien und anderen Halunken bevölkert werden. Die Storyline katapultiert uns dabei ins Jahr 1930 zurück. Zu dieser historischen Zeit wird die Welt von skrupellosen Gangstersyndikaten bedroht. Als Topagent eines international operierenden Geheimdienstes verteidigt Steel Armstrong die Gesetze der Unbestechlichen. Um seinen Kontrahenten nicht hilflos ausgeliefert zu sein, schleppt unser Heldensprite eine großkalibrige Schnellfeuerwaffe mit sich herum. Die Einsatzgebiete erstrecken sich rund um den Erdball. So muß Armstrong seine Aufträge z.B. in gefährlichen Dschungelgebieten, monströsen Luftschiffen oder sogar unter Wasser erfüllen. Im Hauptquartier werden Euch einzelne Missionen mitgeteilt, die jeweils ein Primär- und Sekundärziel vorgeben. Die Einsätze konfrontieren Euch meist mit Vernichtungsaufträgen, in denen Ihr bestimmte Kisten oder andere Objekte systematisch zerstören müßt. Aber auch Befreiungsaktionen und zeitkritische Missionen stehen auf dem Programm. Beim fröhlichen Geballer in freier Wildbahn dürfen Extras nicht fehlen: Fernzünderbomben, Spezialgeschosse, Granaten und andere hilfreiche Features sorgen während der Gefechte für willkommene Abwechslung. Agent Armstrong kann springen, sich ducken, Leitern hochklettern und sich sogar unter Wasser fortbewegen. Unter Zuhilfenahme der R-Taster lassen sich Ziele am Boden oder in höheren Regionen blitzschnell anvisieren

ws



Die Mafiosi-Atmosphäre von Agent Armstrong ist einzigartig (nicht zuletzt durch die geniale Präsentation und die tolle Hintergrundstory). Von der detaillierten Render-Optik bis zur effektvollen Pixel-Grafik wird alles geboten, was das skrupellose Ballerherz an visuellen Reizen begehrt. Die Hintergründe und Gegnersprites sind brillant dargestellt. Technisch fällt Agent Armstrong sowohl positiv (viele Objekte gleichzeitig), als auch negativ (frustrierende Fehlsprünge sind vorprogrammiert) auf. Wer auf kernige Action mit leichten Touch zur Unübersichtlichkeit und Hektik steht, wird dagegen prima bedient. Mehrere Baller-Ebenen scrollen frisch und munter in alle Richtungen, und kleine 3D-Spielereien erlauben es, sich in den Vorder bzw. Hintergrund zu bewegen. Die Missionen sind durchgehend mit genialen Explosionseffekten und schockierenden Gags angefüllt. Selbst hochgezüchtete 3D-Spiele kommen bei dieser Action-Vielfalt nicht mit. Der Sound dröhnt fetzig aus den Boxen und untermalt das hektische Geschehen tatkräftig. Allein das pure Geballere macht schon einen Heidenspaß. Überhaupt strotzt Agent Armstrong nur so von witzigen Einfällen. Alles in allem präsentiert sich Agent Armstrong als wohldurchdachte Action-Ballerei, die aber nicht ganz die spielerische Güteklasse eines alten Contras erreicht.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Virgin
Testversion:	Virgin
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	75%
Musik:	79%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 78%

Mit uns habt Ihr leichtes Spiel.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

SATURN

Artikel	Preis
Gründgerät Saturn	290.00
Sega Saturn + Tomb Raider Set	359.00
Alien Trilogy	95.00
Andretti Racing	60.00
Athlete Kings	90.00
Black Dawn	95.00
Bug! Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce	100.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Heart of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Scorcher	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Soviet Strike	60.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Neuheiten

Artikel	Preis
All-Star-Soccer	100.00
adidas Power Soccer	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Independence Day	95.00
Formula Karts	95.00
King of Spirits jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Mass Destruction	95.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Resident Evil	110.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic Jam	95.00
Swagman	100.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
2	105.00

Zubehör

Artikel	Preis
Backup Memory	105.00
Foto-CD	65.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp.	40.00
Sech-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

SEGA PC

Artikel	Preis
Bug! Too	60.00
Formula Karts	75.00
Sega Rally	85.00
Sonic & Knuckles Colection	65.00
Virtual Fighter	85.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	90.00
Panzer Dragon	85.00

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
Agent Armstrong	100.00
Allied General	95.00
Baphomets Fluch	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
City of Lost children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy of War	75.00
Cool Boarders	100.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	70.00
Final Fantasy Tactics	140.00
Formel 1	115.00
Independance Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	75.00
Machine Hunter	100.00
Madden NFL 97	70.00
Manic Karts	90.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
NBA Tn The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
NHL Face Off 97	90.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challange	90.00
Rage Racer dt	105.00
Raven Project	70.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Galdiator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	75.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tobal 1 jap/dt	40.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	100.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandel Hearts kpl. dt	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	75.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Artikel	Preis
Dynasty Warriors us	130.00
Front Mission jap	140.00
Hard Boiled	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Swagman	95.00
Test Drive	95.00
Tokyo Highway Battle	90.00

Sonderangebote

Artikel	Preis
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Blast Corps	125.00
FIFA Soccer 97	95.00
Goemann	145.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wace Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00



Ace Combat II PSX/Jap 130.00



U-Rally PSX 95.00



WarCraft II SAT/PSX 90.00

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	89.00
Lucky Luke	115.00
NBA Live 97	89.00
NHL Hockey 97	89.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Artikel	Preis
Bahamut Lagoon jap	200.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hintbook	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Lufia dt	115.00
New Horizons us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
FIFA Soccer 97	80.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	80.00
NHL 97	80.00

ZEITSCHRIFTEN

Artikel	Preis
Game Fan	17.00
Playstation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

PC GAMES

Artikel	Preis
Dungeon Keeper	85.00
PGA Tour Pro	75.00
wipEout 2097	80.00
Tomb Raider	70.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
X-Wing VS Fighter	85.00
Atomic Bomber Man	70.00
Star Trek: Starfleet Academy	85.00

****** Täglich Neuheiten ******



Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche mit 8 Playstations, 5 Saturns, 6 N64, 2 SNES und 3 PC's

Telefon 0711 · 222910-30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: Spielewerden in Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt niervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND
Mo – Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20

Transport Tycoon



Meine Stadt: 1930 und 25 Jahre später. In bester Sim-City-Manier wächst und gedeiht sie.



Die beeindruckendste Art zu reisen: Das Überschallflugzeug

Wenn Eure Loks alt sind, müssen sie durch neue erstetzt werden. Die Waggons könnt Ihr aber auf ewige Zeiten weiterbenutzen.

Die Deutschen sind ein Volk aus Modelleisenbahnern und Geschäftsmanagern… oder eben solche, die es werden wollen. Und genau an diese Zielgruppe wendet sich der Microprose-Klassiker **Transport Tycoon**. Wie auch im PC-Original, führt Ihr in dieser Wirtschaftssimulation ein Transportunternehmen und versucht, Euch gegen maximal vier Konkurrenten durchzusetzen. Wie intelligent (oder dumm) sich Eure Widersacher verhalten sollen, wieviele Städte und wirtschaftliche Betriebe sich in Eurer Sandkastenwelt befinden, oder ob irgendwelche Naturkatastrophen oder Wirtschaftsflauten den tristen Manager-Alltag erheitern sollen, dürft Ihr vor Beginn des Spiels in einem gesonderten Optionsmenü einstellen. In einem zweiten Menü könnt Ihr dann auswählen, ob die Straßenfahrzeuge auf der linken oder rechten Fahrbahnseite fahren, die Städtenamen angezeigt werden, oder welche Währung als Geldmittel eingesetzt werden soll. Die Einstellungen in diesem zweiten Optionsmenü, die keinen Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad des Games haben, dürft Ihr auch während eines laufenden Spiels verändern. Wenn Ihr das Profil Eures Managers eingegeben, die Firma benannt und den Firmensitz auf der isometrischen Map bestimmt habt, kann es losgehen. Euch stehen grundsätzlich vier Verkehrssysteme zur Verfügung, die Ihr je nach geologischen Gegebenheiten schwerpunktmäßig oder gleichzeitig einsetzen könnt: Straßen-, Schienen-, Schiffs- und Flugverkehr. Die Fahrzeuge, das dazugehörige Verkehrsnetz sowie die Haltestellen müssen selbstverständlich aus eigener Tasche bezahlt werden. Die Fortbewegungsmittel entwickeln sich im Spielverlauf dem technischen Fortschritt entsprechend weiter. Stehen Euch im Jahre 1930 lediglich eine Handvoll altmodischer Fahrzeuge wie Dampflokomotiven und Propellermaschinen zur Auswahl, könnt Ihr 50 Jahre später schon aus einer Palette von zeitgemäßen Fortbewegungsmitteln wie Luftkissenbooten oder Überschallflugzeugen wählen. Wie auch im richtigen Leben spielt der Materialverschleiß und die Zuverlässigkeit der einzelnen Fahrzeugtypen eine große Rolle. Eine Concorde beispielsweise ist zwar modern und schnell, stürzt jedoch gerne mal ab, wenn der Flugplatz zu eng, die Landschaft drumherum zu hügelig ist, oder die maximale Lebensdauer auch nur ein wenig überschritten wird. Aber auch ein einfacher Omnibus gibt seinen Geist auf, wenn er ununterbrochen 30 Jahre im Einsatz war. Wie schnell die Zeit in **Transport Tycoon** vergeht, merkt man besonders daran, wie sich die Landschaft, bzw. die Umgebung ändert. Ähnlich wie bei **Sim City** wachsen oder schrumpfen je nach wirtschaftlicher Lage die Städte mit, neue Betriebe entstehen, was natürlich Auswirkungen auf die Einwohnerzahl bzw. den Personen- und Güterverkehr hat. Wenn Ihr Euch ein genügend dickes finanzielles Polster zugelegt habt, dürft Ihr gegen Bares exklusive Nutzungsrechte für den örtlichen Nahverkehr erwerben, in Straßen- und Gebäudebau investieren, oder Euch sogar in Form einer Statue inmitten des Stadtzentrums verewigen. *tet*



Wenn die Zeit gekommen ist, entstehen neue Industriezweige. Hier eine moderne Ölbohrplattform.



Das Firmengebäude wächst ebenfalls mit

GUT

Transport Tycoon ist wieder eines dieser Spiele, die man immer wieder gerne spielt. Das "wie verdiene ich am meisten Geld"-Prinzip bzw. die "wie treibe ich meine Konkurrenten in den Ruin"-Gelüste ermuntern mich jedes mal, den Nachfolger des legendären Railroad Tycoon von neuem aufzulegen. Was nach einigen Minuten Spielzeit auffällt, ist, daß gegenüber dem PC-Original einige Abstriche gemacht wurden. So lassen sich Städtenamen nicht mehr verändern oder Züge mit mehr als sieben Waggons nicht bilden. Doch dafür wartet dieses Spiel mit einer optischen Neuerung auf. Neben der isometrischen Pixel-Map bietet Transport Tycoon auch eine Polygon-basierte Ansicht, die sich beliebig drehen, neigen und im geringen Maße auch zoomen läßt. Jedes einzelne Objekt wird somit in getexturte Polygone umgerechnet und auf den Bildschirm gezaubert. Die unerträglichen Ruckelbewegungen bei der 2D-Pixel-Ansicht, die dann entstehen, wenn im Spielverlauf die Städte und das dazugehörige Verkehrsnetz ins Unermeßliche anwachsen, verschwinden gänzlich in der Polygon-Variante. Auch verdeckte Stellen z.B. hinter Gebäudekomplexen und Gebirgsketten, werden durch einfaches Drehen der Map sichtbar. Doch unverständlicherweise wurde der Bildausschnitt so knapp gewählt, daß die Gesamtübersicht, die die überaus komplexe Routenplanung schlichtweg erfordert, vollkommen verloren geht. Die langen Ladezeiten beim Umschalten zwischen 2D- und 3D-Grafik und beim Abspeichern beeinträchtigen zudem noch erheblich den Spielfluß.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Wirtschaftsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Microprose/Ocean
Testversion:	Laguna
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern15 Block
Features:	Maus
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	68%
Musik:	51%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß: 77%

Ray Tracers



Nettes Feature am Rande: Bei hektischen Lenkbewegungen gehen die Stoßdämpfer Eures Boliden realistisch in die Knie



Ein Hubschrauber-Boss wirft sich spektakulär vor Eure Kühlerhaube



Im Weg stehende Autos gehen nach einigen Remplern gnadenlos im Flammenmeer auf. Gibt Bonuspunkte!

Und ab geht's ins kühle Nass: Nach einer Abzweigung düsen wir durch einen überfluteten Abwasser-Kanal

Nach alter Chase-H.Q-Tradition brachte Taito letztes Jahr einen neuen Spielautomaten in die Hallen, der jetzt in einer unveränderten Playstation-Fassung vorliegt. Wie bereits in den Vorgängerversionen geschehen, übernehmt Ihr die Rolle eines Superpolizisten, der aus dem Hauptquartier von zierlichen Anime-Püppchen seine gefährlichen Einsatzbefehle mitgeteilt bekommt. Das Ziel der schikanenreichen Hetzjagd ist es, diverse Gangsterbosse eines skrupellosen Verbrechersyndikats zu stellen, die mit futuristischen High-Tech-Fahrzeugen (Panzern, Luftkissenbooten oder Hubschraubern) alle umliegenden Highways von Neo-Tokyo in Angst und Schrecken versetzen. Mit einem kostbaren Nitro-Zusatz macht Ihr Eurem hochgezüchteten Sportboliden (vier Fahrzeugtypen stehen zur Auswahl) zusätzlich Dampf unter der Haube und beschleunigt kurzzeitig auf über 400 Sachen. Das ist auch bitter notwendig, denn es gilt, die Bösewichter innerhalb eines begrenzten Zeitlimtis zu schnappen. Habt Ihr einen Übeltäter nach erfolgreicher Aufholjagd vor die edelstahlgehärtete Motorhaube bekommen, gilt es, ihn durch kontinuierliches Rammen zum Aufgeben bzw. zum Explodieren zu bringen. Falls das mißlingt, machen sich die Verfolgten aus dem Staub und Euch wird der unweigerliche „Game Over"-Schriftzug vor die Nase gesetzt. Bei der Verfolgungshatz stören übereifrige Streifenwagen-Kollegen, lahme Pkw und andere Gangsterkarossen, die man mit beherzten Remplern explosiv von der Fahrbahn befördert. Während der adrenalingeladenen Raserei gibt ein grüner Balken Aufschluß über die Entfernung zum nächsten Level-Endgegner. *ws*



Das nenne ich mal einen würdigen 32-Bit-Nachfolger der legendären Chase H.Q-Reihe. Nach kurzer Eingewöhnungszeit, um mit der sensiblen Steuerung und den schikanenreichen Kurven klarzukommen, machte Ray Tracers höllisch viel Spaß. Ein abwechslungsreiches Streckendesign, halsbrecherische Sprungschanzen und zahlreiche Straßenhindernisse sorgen für gelungene Arcade-Unterhaltung. Die 3D-Grafik ist superschnell und kommt durch das Echtzeit-Light-Sourcing, inklusive farbenfroher Texturen-Pracht verdammt gut rüber. Das muntere Vollgasgeben und zünftige Autoschrotten sorgt leider nur kurzweilig für hämische Heiterkeit. Zu schnell hat der Profirennfahrer alle sechs Kurse gemeistert und den finalen Boss-Rabauken in die ewigen Jagdgründe geschickt. Der Rennspielablauf wirkt stellenweise recht chaotisch, aber da wir es hier mit einem reinrassigen Arcade-Racer zu tun haben, der ohnehin keinen großen Wert auf realistische Fahrphysik legt, sondern ein unkompliziertes Action-Rennspiel präsentiert wird, geht das vollkommen in Ordnung. Hardcore-Fans von Chase H.Q werden mit Ray Tracer in jedem Fall mehr als zufrieden sein.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	MARO
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	71%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 75%



wipEout 2097





Welcome to the Jungle: Eine geniale Sci-fi-Optik wartet auch auf den Saturn-Raser!

Das Kurs-Design jagt den Fahrspaß in den obersten Tourenbereich.



Aus der Innen-Perspektive rast es sich am besten!



Hämmernde Techno-Beats verstärken das geniale Geschwindigkeits-Feeling

Saturn-Besitzer müssen nicht länger neidisch auf das Konkurrenzsystem blicken. Die Liverpooler-Traditionsfirma versetzt Sega-Spieler zum zweiten Mal in die futuristische Welt der Anti-Gravitations-Rennen. Der Ort des Geschehens ist jedoch nicht irgendein betonierter Rundkurs, Ihr veranstaltet die Hochgeschwindigkeits-Rennen vielmehr an interplanetarischen Orten, bei denen es viel mehr Spaß macht, durch die schikanenreiche Landschaft zu düsen. Zur Auswahl stehen vier High-Tech-Boliden, die alle unterschiedliche Leistungsdaten in der Beschleunigung, im Kurvenverhalten und der Schutzschildstärke aufweisen. Auch bei der Saturn-Fassung wurde nicht an optischen und spielerischen Finessen gespart: Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen sind ebenso vorhanden, wie halsbrecherische Berg- undTalfahrten. Im Gegensatz zu einem „normalen" Asphaltrennen gehören bei WipEout 2097 rüde Rempeleien und harter Waffeneinsatz zum Alltag. Wird Euer Flitzer von einer Missile getroffen oder brettert hart gegen die Fahrbahnbegrenzung, geht kostbare Zeit und ein Häppchen vom Energievorrat verloren. Das gleiche gilt natürlich auch für die unliebsame Konkurrenz. Euer Ziel ist es, abgesteckte Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. Auf insgesamt acht Rennkursen mit tückischen Streckenverläufen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen darf sich der Anfänger bis Profipilot mit 12 Gegnern messen. Auf allen Kursen findet Ihr verschiedenfarbige Felder, die unserem Hyper-Gleiter je nach Farbgebung unterschiedliche Extras und Specials spendieren. Dadurch gelangt Ihr an maximal zwölf Waffensysteme, wie z.B. Plasma-Bolts, E-Packs oder Thunder-Bombs, um einen Gegner auszuschalten. Jeder Renndurchgang umfaßt maximal drei Runden. Sieger ist, wer unter den ersten Plätzen durchs Ziel prescht. Entweder fahrt Ihr einzelne Strecken oder einen ganzen Wettbewerb im Klassensystem.

ws



Aber Hallo! Da soll noch mal einer sagen, der Saturn sei eine lahme 32-Bit-Krücke. Der actionbetonte Rennablauf ist um einiges schneller und nervenaufreibender als bei vielen anderen SAT-Racern. Auch optisch weiß das Hochgeschwindigkeitsrennen auf dem „fremden" System zu überzeugen: Detaillierte Geländetexturen und edle Licht/Schatteneffekte versetzen jeden Rennspiel-Freak in Verzückung. Sicherlich, in WipEout 2097 gibt es keine Benzinknappheit oder abgefahrene Reifen, was die Aufmerksamkeit des Spielers beansprucht. Aber das wird alles wieder wettgemacht durch den einzigartigen Spielspaß, der sich nach kurzer Zeit wie eine Seuche ausbreitet. Leider müssen Saturn-Raser erneut auf transparente Polygon-Zaubereien und Hi-Res-Auflösung verzichten, wobei sicher ein kleines Stück der Faszination gegenüber dem Sony-Original verlorengeht. Dennoch: Wer ein actionreiches Rennspiel sucht, wird mit WipEout 2097 mehr als zufrieden sein, zumal es nichts vergleichbares für den Saturn gibt.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	78%
Musik:	75%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: 85%

Video Games Classic

Warcraft 2 – The Dark Saga





Eine Horde von wilden Ogern und Berserker-Axtwerfern überfällt eine menschliche Siedlung



Sind Ölbohrplattformen nicht gut genug bewacht, werden sie zu beliebten Ausflugszielen von Kriegsschiffen

Der ultimative Magier auf Seiten der Orks: Der Todesritter. Seine Zaubersprüche bringen Unheil und Verderben.

Umsetzungen von guten PC-Titeln sind nicht mehr selten in der Konsolen-Welt. Und wenn es sich bei der PC-Vorlage um eines der bestverkauften Spiele aller Zeiten handelt, horcht zumindest der Videospiele testende Teil der Bevölkerung auf. Anders als bei den meisten PC-Konvertierungen, hat man sich bei **Warcraft 2 –The Dark Ages** die Mühe gemacht, tunlichst alle Optionen und die spielerischen Feinheiten inklusive der 28 Original-Missionen aus **Warcraft 2 – Tides of Darkness** originalgetreu umzusetzen. Einzig die Netzwerkfunktion und der Szenario-Editor (zumindest nicht in der Form wie PC-Spieler ihn kennen) konnten systembedingt nicht eingebaut werden. Zumindest ist es in der Playstation-Version jedoch möglich, über ein Link-Kabel zu zweit gegeneinander zu spielen. Als Ausgleich dafür, daß zwischen der Original- und Konsolen-Fassung knapp 16 Monate auseinander liegen, wurde auf die CD das Expansions-Pack **Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal** mit 24 zusätzlichen Missionen dazugepackt. Im Einstellungsmenü legt Ihr zu Beginn des Spiels fest, welches Szenario Ihr mit welcher Rasse (Menschen oder Orks) spielen möchtet. Angefangen vom einfachen Arbeiter reicht die Palette an Truppen-Arten bis hin zu luftgestützten Angriffseinheiten. Jede Kriegspartei kann jeweils bis zu 16 unterschiedliche Truppenteile und 20 Gebäudetypen entwickeln. Die Grafik ändert sich je nach Rasse, doch funktionell existieren, abgesehen von den Zaubersprüchen, keine Unterschiede zwischen den Truppen- bzw. Gebäude-Typen der Menschen und denen der Orks. So steht beispielsweise dem menschlichen Greifen-Reiter der orksche Drache gegenüber. Doch bis Ihr solche Super-Einheiten entwickeln könnt, müßt Ihr eine Reihe von Missionen bestehen, die sich in Schwierigkeitsgrad, Kartengröße und Spieldauer kontinuierlich steigern. So müßt Ihr in der allerersten Mission von **Tides of Darkness** zunächst lernen, wie man Rohstoffe sammelt und diese richtig einsetzt. **Warcraft 2** ist nämlich nicht nur ein Spiel für Kampfstrategen, Ihr müßt auch wirtschaftlich denken. Um Einheiten und Gebäude bauen zu können, benötigt Ihr Rohstoffe, die Ihr fördern müßt: Gold, Holz und später, wenn Ihr Schiffe baut oder Gebäudetypen verbessern möchtet, Öl. Die Rohstoffe sind nur in begrenzten Mengen verfügbar und müssen mühsam transportiert werden. Da das gesamte Spiel in Echtzeit läuft, solltet Ihr zu den Rohstoffquellen gelangen, bevor sie vom Feind vereinnahmt werden. Dazu wird das Gelände zunächst erkundet, denn bei Missionsbeginn hüllt sich alles, was sich nicht in Sichtweite Eurer Mannen befindet, in ein tiefschwarzes Gewand. Ist das Gelände erkundet, werden die Einzelheiten sichtbar, doch sobald sich der Kundschafter aus dem Gebiet entfernt, legt sich ein sog. "Nebel des Krieges" darüber. Feste Gegenstände wie Berge, Meere und Gebäude bleiben danach noch sichtbar, gegnerische Einheiten, die evtl. nach Eurer Erkundung in den Gebieten einmarschiert sind, bleiben hingegen unentdeckt. Ihr könnt im Optionsmenü diesen Nebel aber auch ausschalten. Alle Aktivitäten, die in den er-



Auf einer Weltkarte seht Ihr vor jeder Mission, wie weit Eure Armee vorgestoßen ist

kundeten Bereichen stattfinden, werden dann fortan angezeigt. Zudem dürft Ihr eine Gesamtkarte sowie eine Info-Leiste einblenden, die Euch Einblick über erkundete Gebiete, Feindaktivitäten und Eure Lagerbestände (Gold, Holz und Öl) geben. Sind alle Missionsziele erfüllt, gibt Euch eine Bilanz Aufschluß über die Anzahl der Gebäude, Truppenteile, geförderten Rohstoffe oder die der erlegten Gegner. Wenn Euch ein komplettes Szenario zu viel erscheint, dürft Ihr auch einzelne Missionen bestreiten. Dazu könnt Ihr in einem gesonderten Menü z.B. den Geländetyp, die Menge der anfänglich verfügbaren Rohstoffe oder die Anzahl der Computergegener im voraus bestimmen. tet



Vorher und nachher: Eine prächtige Menschensiedlung wird gnadenlos niedergemacht



In den 24 Zusatzmissionen "Beyond the Dark Portal" stehen Euch je nach Mission zusätzliche Helden zur Verfügung

Eine Verbesserung, die es in sich hat: Im Gegensatz zur Original-Version dürft Ihr nun maximal 16 Kämpfereinheiten zu einem Pulk zusammenfassen. Dadurch könnt Ihr mühelos auch größere Angriffe ausführen.



So sieht zu Beginn einer Mission eine Siedlung aus. Die Arbeiter sammeln Rohstoffe, mit denen Ihr später Truppen und Gebäude bauen könnt.



*Absolut genial! So positiv überrascht hat mich eine PC-Umsetzung schon lange nicht mehr. **Warcraft 2 – The Dark Saga** ist eines der wenigen Spiele, das nahezu ohne schwerwiegende Einsparungen und Verschlimmbesserungen auskommt – zumindest in den Bereichen, die auch auf ein Konsolensystem ohne Mühe umgesetzt werden können: Alle 52 Original-Missionen aus **Tides of Darkness** und **Beyond the Dark Portal**, Mausunterstützung, Speicheroption, Paßwort zwischen den Missionen und – am wichtigsten – ein schnelles flüssiges Gameplay ohne lästige Nachladezeiten während des Spiels. Daher unverständlich, wieso der Gesamtmap und der Info-Leiste ein neues Design verpaßt wurde. Diese beiden Elemente, die ursprünglich für einen besseren Überblick gedacht waren, verdecken beim Hinzuschalten einen Teil des Bildschirms, wodurch der Überblick im Nahbereich beeinträchtigt wird. Schon deswegen empfiehlt sich die Benutzung einer Maus, da man damit den Bildschirmausschnitt schneller verschieben kann, als mit dem üblichen Joypad. Alternativ kann man natürlich die Map auch abschalten und "blind" drauflos spielen, doch sinnvoller wäre es gewesen, wie bei der PC-Version, einen festen Info- und Map-Kasten einzubauen, oder schlichtweg eine halbdurchsichtige Map am Bildschirm erscheinen zu lassen. Neben diesem (eigentlich einzigen) Schönheitsfehler wurde gleichzeitig eine Detailverbesserung bei beiden Konsolen-Versionen vorgenommen, die vor allem Kämpfe enorm erleichtert. Anders als im PC-Original könnt Ihr statt 9, nun 16 Einheiten mit dem "Maus-Kasten" zu einem Pulk zusammenfassen, was eine Steuerung von größeren Armeen ermöglicht. Abgesehen vom Link-Modus in der Playstation-Umsetzung, existieren sonst keine spielerischen Unterschiede zwischen den beiden Konsolenversionen. Lediglich bei der Saturn-Variante könntet Ihr Probleme mit dem Speicherplatz bekommen, da die Spielstände hier immens groß sind. Es empfiehlt sich, beim Kauf auch noch ein externes Speichermodul anzuschaffen. Bei der vorliegenden Testversion konnten beispielsweise Einzelszenarien mit einer Kartengröße von 128x128 Feldern nur auf einer Memory Cartrige abgespeichert werden. Der interne Speicherplatz reichte dafür nicht mehr aus, während beim Playstation-Pendant immerhin drei Spielstände auf eine Memory Karte passen. Dies sollte jedoch kein Grund sein, **Warcraft 2 - The Dark Saga**, egal auf welchem System, zu meiden. Es ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das mir seit langer Zeit in meine Joypad-Finger gelangt ist. Wer dabei noch immer den LAN- oder Internet-Multiplayer-Modus vermißt, ist sowieso auf dem falschen Dampfer und sollte vielleicht alle seine Konsolen in die Ecke schmeißen...*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Echtzeit-Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA/Blizzard
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	4 Blöcke
Features:	Maus, Paßwort, Link-Option
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	82%
Soundeffekte:	88%
Spielspaß:	**89%**

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Echtzeit-Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA/Blizzard
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern 450 K
Features:	Maus, Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	82%
Soundeffekte:	88%
Spielspaß:	**89%**

LESERPOST

Neben reichhaltiger Resonanz zum Thema Spielhallen kam aufgrund des rapiden Preissturzes des N64 diesen Monat auch eine Menge wutentbrannter Leserbriefe von Käufern der „ersten Stunde". Außerdem scheinen es Euch die süßen kleinen Tamagotchis angetan zu haben. In dieser Sache haben wir eine gute Nachricht für alle Fans der elektronischen Haustiere.

Forum 6/97: Spielhallen

Gerade 16 geworden, ging ich mit meinem Freund im Frühjahr '95 zum ersten Mal in unsere heimische Spielhalle, denn der Bereich mit den Arcade-Automaten ist dort schon ab 16 frei. Man hatte uns gesagt, es gäbe dort **Tekken** sowie **Virtua Fighter 2**. Damals war ich allerdings nicht auf dem neuesten Stand in puncto Videospiele, und Saturn/Playstation waren unerschwingliche Luxusgeräte mit angeblicher Spitzengrafik. Doch dann diese Grafik in den beiden obigen beat'em Ups! Nach diesem Erlebnis stand für uns (mich und meinen Kumpel) fest: Diese Games müssen wir haben. Schnell 'ne Zeitschrift gekauft (natürlich die VG!), schon waren wir schlauer. Er kaufte den Saturn und ich die Playstation, so konnten wir die besten Spiele auf beiden Systemen zocken. Aber zurück zum Thema: Ich bin zwar dafür, reine Spielhallen mit Spielautomaten für Kinder und Jugendliche freizugeben, dann sollten aber nicht solche Killerspiele wie die bekannte Trilogie aufgestellt werden. In Kulmbach haben wir inzwischen zwei brauchbare Spielhallen (das sind für mich die, in denen Arcade-Automaten bzw. Darts, Billard, Kicker wichtiger als Geldspielgeräte sind), die auch recht aktuell sind und ein breit gefächertes Angebot haben. Jenes reicht von **Sega Rally**, **Wave Runner** (Sega-Jet Ski Spektakel), **War Gods**, **Cruisin' World** (**Cruisin' USA**-Nachfolger) in der neueren bis hin zu **Streetfighter vs. X-Men**, **Tekken 2/3**, **Virtua Cop 1/2**, **Time Crisis**, **Virtua Striker** (Sega-3D-Fußball), **Daytona USA**, **Indy 500**, **KI**, **King of Fighters '95/'96**, **Cruisin' USA** und last but not least **Virtua Fighter 3** in unserer Stammspielhalle (haben sie zwar nicht alles auf einmal, aber so nach und nach). Ach ja, **Athlete Kings** alias **Decathlete** hätte ich beinahe vergessen. Was die Aktualität betrifft, ist unsere Stammhalle echt Klasse. Kaum habt Ihr einen Automaten im Heft angekündigt (z.B. **VF3** oder **Tekken 3**), steht er dort auch schon vor uns. Wenn eine neue Maschine wirklich gut ist (siehe **VF3**) kommt es schon mal vor, daß ich ziemlich oft daran spiele (insgesamt mindestens 30 mal), auch wenn ich das Spiel sagen wir mal im dritten Anlauf durchgespielt habe.

Markus, Kulmbach

Nach meinen Erfahrungen kommt es weniger auf das „Eintritt erst ab 18"-Schildchen an, sondern vielmehr auf die Einstellung des Spielhallenbetreibers. In meinem Freundeskreis (14 -16 Jahre) hatte zumindest noch niemand Probleme damit, in eine Spielhalle zu kommen. Zwar kam es schon zu einigen Konfrontationen wie „a, seid ihr denn schon 18?" – "Ja klar, sonst hätten wir doch nicht literweise hochprozentigen Alkohol im Rucksack". Meines Wissens geht jeder handelsübliche 16jährige als 18jähriger durch, wenn der Spielhallenbesitzer ein Auge zudrückt (oder auch beide). Daher mein Aufruf an alle unter 18: Traut Euch, mehr als rauswerfen können sie Euch nicht! Man muß jedoch auch die Spielhallenbesitzer verstehen, die gewaltigen Ärger bekommen können, wenn die Polizei Jugendliche in ihrer Spielhalle erwischt. Auf jeden Fall ist so ein Spielhallenbesuch immer eine spaßige Sache. Die schwitzenden Leiber neben Dir, wenn Du **Tekken 3** durchspielst, die bewundernden Blicke, wenn Du die **Scud-Race**-Rekorde brichst... das alles vermittelt eine unnachahmliche Atmosphäre, die man zuhause nie erreichen würde. Außerdem bekommt man die Technik, die in einer gut ausgestatteten Spielhalle geboten wird, wohl nicht einmal auf einem N64 zusehen, was vor allem von den Großbildschirmen herrührt. Meiner Meinung nach sollte man auf jeden Fall Spielhallen, solange sie ohne Glücksspielautomaten auskommen, ab jedem Alter besuchen dürfen (wie zum Beispiel in den USA). Ohne **Tekken 3**, **Scud Race**, **Time Crisis**, **Virtua Fighter 3**, **Dead Alive** und Shuffle-Puck-Tischen kann man doch kein ausgewogenes und erfülltes Leben führen!

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Ich finde die Altergrenze „ab 18" für Deutschland O.K. Aus eigener Erfahrung weiß ich, was es heißt, nach den bunten Bildern süchtig zu werden. Schon Wochen im voraus nach Taschengeld betteln, um jede Mark in die Arcade-Machinen zu stecken. Ups, sorry, mein Chef kommt gerade durch die Tür: Muß Schluß machen!

Robert Schlösser, Wurselen
(lt. Briefmarke die Stadt der jungen Spiele ?!)

Ich fahre schon seit mindestens vier Jahren kontinuierlich nach Italien in eine Ortschaft namens „San Frantschesco". Dieser Ort liegt in Caorle und ist für seine Spielsalons und Luna Parks bekannt, wobei keinerlei Altersbegrenzung vorgeschrieben ist. Ich finde es gut, daß es die Arcade-Automaten gibt. So kann man ein Spiel bereits selbst testen, lange bevor es als Heimversion auf den Markt kommt. Was ich aber nicht so gut finde ist, daß die Spiele auf den Automaten meistens viel besser sind, als man sie dann auf dem eigenen Screen flimmern sieht und man dadurch sehr enttäuscht werden kann. Ich finde, daß man auch hier in Deutschland die Spielsalons ohne Altersbeschränkung öffnen sollte und sich auch etwas für die Kids einfallen lassen müßte, da wir in nicht allzu ferner Zukunft sicher immer mehr mit Computern zu tun haben werden.

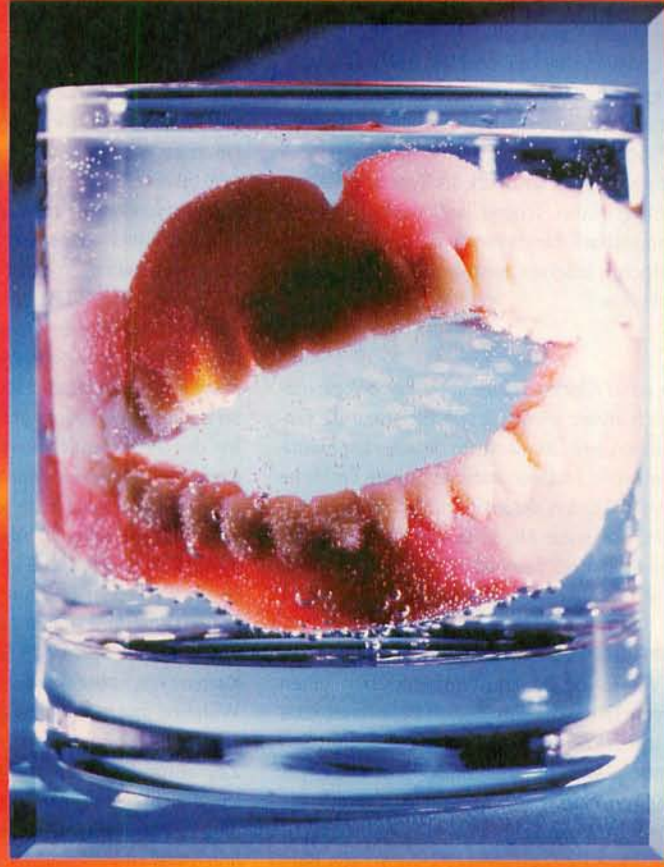
Jonathan Hofmann, München

Ja, Spielhallen sind schon was Feines! Ich erinnere mich noch genau, wie ich als Teeny immer versucht habe, in das Paradies mit den glitzernden Automaten hier in München zu kommen, aber keine Chance! Der Türsteher damals (wie heute!) war gnadenlos. Also wie Jonathan schon immer auf den Urlaub nach Italien gefreut, wo nach Herzenslust gespielt werden konnte, bis zur dicken Hornhaut an den Fingern. Was mich sehr erstaunt ist aber, daß Arcades in kleinen Städten wie Kulmbach und Rheinfelden mit solch aktuellen und hochkarätigen Spielen wie ***Tekken 3*** *oder* ***Scud Race*** *aufwarten können. Respekt, da könnt ihr Euch glücklich schätzen Leute, und auch noch ab 16! Selbst in München muß man lang suchen, um auf eine gut ausgestatte Spielhalle zu treffen. Und wenn man fündig geworden ist (**House of the Dead**, lechz), dann bleibt immer ein fader Nachgeschmack in Form von Geldspielautomaten, schwitzenden Typen, Schmuddelkabinen etc. Arcades in Deutschland (zumindest in Großstädten) sind eben im Vergleich zum europäischen Ausland und den Staaten immer noch eher Treffpunkt zwielichtigen Gesindels denn Unterhaltung „für die ganze Familie". Aber was tut man nicht alles, um in den Genuß von **Wave Runner**, **FBI Trainer**, **Prop Cycle** (Namco-Drachenflug-Simulator) oder einer Session zu viert auf vier echten Bikes simultan in **Manx TT** zu kommen. Im Gegensatz zu vielen von Euch teilen wir aber nicht die Auffassung, Spielhallen generell für alle freizugeben, denn harte Beat'em Ups oder eben auch diese Zombie-Gemetzel **House of the Dead** sind definitiv nichts für Minderjährige. Seltsam allerdings, daß das außer Deutschland offenbar niemand so sieht.*

Einstufungen

(Anm. d. Redaktion: Hier noch ein Nachtrag auf das Consumer-Service-Forumthema, den wir Euch nicht vorenthalten wollen). Also, an Betreuung bei unseren heutigen Nintendo-Produkten mangelt es meiner Meinung nach nicht. Eine Konsumentenberatung- und eine Videospielehotline (jedoch nur für Nintendo-Club-Mitglieder wie mich, hihi) reicht doch. Aber mit

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Testen und 50% sparen:

❑ **3x PC PLAYER für 10,- DM!**

❑ **3x PC PLAYER plus für 20,- DM!**

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72.-/ PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung.
Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP78

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Samt und Rosen

den Leuten auf der anderen seite der Strippe ist das so 'ne Sache. Man kann sie mühelos in Kategorien einteilen:
1. Die „Hallöchen und Bussi, Tschüssi"-Tanten
2. Die „Ich bin sachlich informiert"-Manager (meine Lieblingsgruppe!!)
3. Die „'Warte mal...da muß ich dich mit jemandem verbinden, ich kenn mich da nämlich nich' so aus und außerdem ist jetzt gleich Mittagspause"-Schlafmützen
4. Und dann gibt's da noch die Typen, die einen als den größten Trottel auf dem gesamten Videospielerball hinstellen à la „Beschreib die Stelle doch 'n bißchen genauer, oder meinste ich bin Hellseher?"

Andreas Hanika, München

Klasse, oder? Kleine Ausflüge in die Psychologie machen doch immer wieder Laune. Bleibt nur die Frage zu klären, wie Du zu dieser detaillierten Einstufung der lieben Hotliner kommst. Soviele Probleme bei diversen Spielen, daraus folgt eine Menge Anrufe... sollte das unter Nummer vier doch etwa ein Körnchen Wahrheit beinhalten? Aber nein, so was wollen wir doch nicht vermuten...

Nintendo-Marketing

Hallo, VG-Team. Da hat Nintendo nun einen gehörigen Tritt vor den Koffer bekommen, als Sony seine Preiskampagne startete! Und ich weiß noch, wie die Nintendo-Bosse lauthals verkündeten: Nein, wir senken den Preis des N64 *nicht*, der ist schon hart an der Grenze. Hahaha! Was ist nun? Zwei Monate nach dem Marktstart sinkt der Preis um 25%. Die Konsolen stapeln sich in den Läden und keiner kauft sie, obwohl die doch so überragende Technik alles in den Schatten stellt. Gut, Big N hat schon eine Menge 64-Bit-Hardware abgesetzt, aber nur wegen der cleveren Vorverkaufsaktion, doch die ist nun vorbei. Ganz klar, daß noch jetzt viele lieber zur Playstation greifen, vergleicht man doch mal kurz das Spieleangebot und die Preise. Sony bietet einige Topseller zum Lowprice von 50 Mark an, wohingegen Nintendo für einige Spiele glatt mehr als das Dreifache verlangt. Und ein weiterer Aspekt ist, daß es auch heute noch Leute gibt, die zuhause keinen CD-Player besitzen und somit zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Wie gesagt, das N64 ist schon ein tolles Teil und von der Preissenkung haben wir alle was, aber so wie Nintendo die Sache zur Zeit insgesamt angeht, da ist mir Sony im Moment lieber!

Thomas Seidel, Lippstadt

Hi, VG! Ich war bis jetzt ein wirklich großer Fan von Nintendo, aber inzwischen weiß ich echt nicht mehr, warum das so bleiben sollte. Ich finde es nämlich eine riesige Frechheit und Kundenfeindlichkeit in höchster Perfektion, daß Nintendo den Preis des N64 schon einen Monat nach dem Release um 100 Mark senkt. Damit hat man alle, die sich die Maschine sofort gekauft haben, böse aufs Kreuz gelegt. Wie bei vielen anderen hatte BIG Ns Werbekampagne auch bei mir Erfolg. Ich war total scharf auf das N64 und habe es mir sofort gekauft. Und jetzt? Man sollte vor Gericht ziehen und Nintendo verklagen. N64 – Eine totale Betrugsaktion!

Mr. X, Bonn

Ich kann den Unmut unter denjenigen unter Euch gut verstehen, die für satte 400 Mark beim N64 gleich zugeschlagen haben und nun etwas bedröppelt mitansehen müssen, daß etwas Warten einen glatten Hunderter bedeuten kann. Aber so ist das nun mal: Wer immer sofort das Beste und Neueste haben will, muß eben etwas tiefer in die Tasche greifen als andere, denn Preissenkungen sind im Kampf der großen Drei eben momentan an der Tagesordnung. Von großem marketingtechnischem Geschick zeugt Big Ns Aktion, zuerst die echten Fans mit Reservierungen zu ködern und dann kurzerhand später den Preis derart fallen zu lassen, aber nicht. Denn mit irgendeiner Reaktion in Sachen Preis von Seiten Sonys mußte man ja rechnen. Ob sich das wohl auf den weiteren Modulabsatz negativ auswirkt? Justizia die Sache in die Hände zu drücken ist aber vergebene Liebesmüh, oder soll man wegen Rabatten bestraft werden? Spielepreistechnisch hat Thomas sicher Recht, daß Sony derzeit die besseren Karten hat, aber auch von der Qualiät her? Während fast jeder N64-Release zu den absoluten Top-Titeln zählt, herrscht bei Sony dort oben zur Zeit etwas Flaute. Das CD-Player-Argument lasse ich jedoch nicht gelten: Wer schaltet schon gerne dauernd den Fernseher/Monitor ein, wenn er Musik hören will?

Tamagotchis & Fun

Liebes VG-Team, ich habe in der letzten VG von diesen sogenannten „Tamagotchis" aus Japan gelesen und möchte unbedingt auch so ein LCD-Game haben! Aber woher? Habt Ihr vielleicht die Möglichkeit, irgend woher so ein Spiel zu besorgen? Ich weiß zwar, daß die Erfüllung meines Wunsches überhaupt nicht Eure Aufgabe ist, weil Ihr sonst gar keine Zeit mehr für Euer Magazin hättet, wenn Ihr auf all die ausgefallenen Wünsche Eurer Leser eingeht, aber bitte hört Euch trotzdem mal um! Jetzt noch ein paar Fragen:
1. Warum hat der neue Wertungskasten keine „geplanter Erscheinungstermin"-Notitz?
2. Wo ist die Rubrik Szene-Chat denn hin? (Ich fand sie echt gut)
3. Schreibt doch mal, was Euch im letzten Monat beim Testen so Lustiges passiert ist! Oder ist es so langweilig bei Euch? „After all, people are buying this magazine to be entertained, aren't they" Otherwise, why are they buying games?'

Bruce Bussien, Düsseldorf

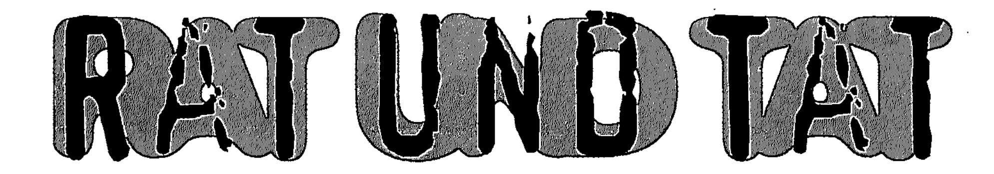
Wenn die Antwort auf Dein Anliegen nicht so einfach wäre, hätten wir echt keine Zeit, uns darum zu kümmern, aber Du hast Glück. Schau doch einfach mal bei Deinem nächsten Stadtbummel in einem der gängigen Kaufhäuser vorbei, denn die putzigen Dinger sind inzwischen offiziell erhältlich und kosten so um die 30 Mark. Nun zu den restlichen Fragen:
1. Weil der alte auch keinen hatte, hihi! Nein, weil im Normalfall die offiziellen Spiele, die getestet werden, entweder schon erhältlich sind oder das innerhalb kurzer Zeit sein werden, sobald die jeweilige Ausgabe erschienen ist. Testen wir mal einen Import, kann man über einen Termin für Germany sowieso oft nichts Genaues sagen, da die betreffenden Firmen im Gegensatz zu Previews eben keine Auskunft geben oder es selbst noch gar nicht wissen.
2. Die war ein Spezialeinfall unseres ehemaligen Galeerentreibers Hartmut und ist mit seinem VG-Ableben ebenfalls irgendwie entschwunden. Wollt Ihr sie denn wiederhaben? Schreibt uns!
3. Eigentlich waren wir der Meinung, daß die gesamte Video Games „quite entertaining" ist. Aber es stimmt schon: Man liest mit Vorliebe zwischendurch gerne was Internes, zum Beispiel über die Video-Games-Crew, als ausschließlich Offizielles (Previews, Tests). Darum haben wir ja das Editorial, die „So werten wir"-Seiten, die Leserbriefe und nicht zuletzt die Tips (dickes Ende!). Das sollte boulevardtechnisch eigentlich reichen. Aber gut, da die Zwischenzeilen aus Ästhetikgründen wegrationalisiert wurden, hier zwei typische Beispiele aus diesem Monat dafür: (a) Tet bastelt weiter fleißig an seiner eigenen www-Homepage und hat jetzt eine Couch zum Übernachten in der Redaktion geordert. (b) Wolfgang und ich haben unsere Meinungsverschiedenheit über die Qualität des N64 ***War Gods*** *beinahe im Duell ausgetragen.*

Daumen-Tuning

Jens schickt uns ein Paar seltsame kleine Latex-Hüllen, die wie Miniatur- ähm... aussehen mit folgendem Kommentar: Nein, es sind keine Kondome für Mario, sondern Fingerlinge, welche in Apotheken erhältlich sind. Der Nintendo-Analogstick ist eine prima Erfindung, wenn man aber länger spielt, schwitzt man auch am Daumen. Mit der Gummitüte über dem Finger steuert man auch nach Stunden noch fehlerfrei (Anm. d. Red.: Stimmt! Coole Sache!)

FORUMTHEMA

Sommer, Sonne, Ferienzeit! In der Mitte des Jahres scheinen nicht nur wir Lust auf Strand und Urlaub zu haben, sondern traditionell auch die Softwareindustrie, geht doch die Anzahl der Releases in den Sommermonaten generell etwas zurück und die Anzahl der Preview-Titel überwiegt. Wie ist das bei Euch: Treibt Euch das feine Wetter eher nach draußen oder spielt Ihr im Sommer genauso enthusiastisch wie sonst? Ist das Handheld ein Must-Utensil am Strand? Wandern jetzt bevorzugt Sport-Titel wie Jet-Ski-Rennen in den CD-/Modulschacht? Beschreibt uns doch mal Eure sommerlichen Spielgewohnheiten!



Hardwaretechnisch dreht sich momentan bei Euch alles rund ums N64. Dabei reicht die Bandbreite der Fragen von Multinorm-umbauten über die verschiedensten Anschlußmöglichkeiten bis hin zu den dafür benötigten Flimmerkisten/Monitoren. Auf der 32-Bit-Ebene scheint dagegen alles klar zu sein, jedenfalls errei-chen uns derzeit nur wenig verweifelte Briefe zu diesem Thema.

N64 & S-VHS-Kabel

Hi VG! Ich hätte von Euch gern gewußt, was Ihr von den S-VHS-Kabeln fürs N64 haltet, die derzeit z.B. von Tronix im Netz in der Japan-Import-Rubrik angeboten werden. Ist die Bildqualität vergleichbar mit der eines RGB-Kabels? Ich besitze eine umgebaute japanische Konsole und mein RGB-Kabel ist irgendwie ein recht billiges Teil, zudem ist ein RGB-Umschalter teuer.

Thomas Heintze, Mönchengladbach

Einfache Frage, einfache Antwort: Ganz kommt die Bildqualität eines S-VHS-Kabels nicht an die eines RGB-Kabels heran, ist aber immer noch eine Verbesserung gegenüber der eines normalen Videokabels. Wenn Du also schon ein RGB-Signal aus Deinem N64 bekommst, investierst Du besser in ein neues RGB-Kabel. Best Machine – Best Graphics, oder?

Umbaudschungel

Also Leute, ich blicke im ganzen Wirrwarr zwischen deutschen, US- und japanischen N64 in Verbindung mit Umbauten, Adapterlösungen und RGB-Signalen nicht mehr durch. Wie gut funktionieren/harmonieren Konsole und Spiel aus den jeweiligen Herkunftsländern miteinander? Könntet Ihr da nicht mal Stellung nehmen und mich Unwissenden aufklären. Wäre bestimmt auch für den Rest der Leserschaft von Interesse.

Heiko Falk, Donauwörth

*Also, fangen wir mal so an: Legt Ihr Euch einen der immer zahlreicher werdenden Adapter zu, um etwa US/JP-Spiele auf Eurer Pal-Kiste laufen zu lassen, kann das immer nur eine Zwischenlösung sein. Genau wie zu den guten alten SNES-Zeiten, wird Nintendo die aktuelle Adaptergeneration wieder austricksen, indem die neuesten Spiele damit nicht mehr laufen werden, wie man auch hier schon sieht: In ein jp. **Starfox 64** hättet Ihr mit einem alten Adapter Eure Kohle schon umsonst investiert. Außerdem kann es natürlich immer wieder zu Soundaussetzern oder Abstürzen kommen, eine unsichere Sache also. Andererseits ist unseres Wissens ein Chip-Umbau derzeit weder für Pal- noch NTSC-Konsolen erhältlich, wobei ein RGB-Signal nur nach einem Umbau und dann auch nur aus jp./US-N64 herauszukitzeln sein wird. Also: Im Moment heißt die Devise wohl: Entweder etwas Unsicherheit per Adapter, wobei Ihr hier ja nicht die Welt investiert, oder eine der beiden Kombinationen Importkonsole/Importspiele (hier braucht Ihr ja wohl keine Pal-Games) bzw. Pal-Konsole/Pal-Spiele. Es lohnt sich aber sicher, beizeiten bei einem der Umbauspezialisten, die in der VG inserieren, anzurufen. Ist irgendwie sicherer als selbst basteln.*

60Hz-Flimmerkiste

Wenn ich mir in die dt. Playstation einen Boot-Chip einbauen lasse, brauche ich dann eigentlich einen 60Hz-tauglichen Fernseher und/oder ein RGB-Kabel?

Friedrich Karzel, Sonthofen

Also, ein RGB-Kabel funktioniert nur, wenn der Fernseher einen RGB-tauglichen Eingang hat. Andererseits liefert eine 60Hz-Glotze in Kombination mit einem normalen AV-Signal ein wunderschönes Schwarz/Weiß-Bild. Die Antwort lautet also „oder" mit einem starken Hang zu „und", denn ein S-VHS-Kabel würde es auch tun. RGB ist eben das Beste.

INSERENTEN

Ausgabe Nr. 9/97 erscheint am 27. August

Pandemonium 2

Eines der besten Playstation-Jump'n-Runs des letzten Jahres erlebt eine Fortsetzung, optisch noch imposanter und spielerisch abwechslungsreicher. Crystal Dynamics' zweites heißes Eisen neben Gex 2 stellen wir Euch in der nächsten VG ausführlich vor.



Resident Evil Director's Cut

Mittlerweile weiß auch der letzte Horror-Fan, daß Resident Evil 2 aufs nächste Jahr verschoben wurde. Um Euch die Wartezeit zu verkürzen, veröffentlicht Virgin im September den ungeschnittenen Director's Cut mit neuen Perspektiven und noch mehr Gore.

Starfox 64

Die Dürre hat ein Ende, gleich drei potentielle Hits werden bis Ende September für das Nintendo 64 veröffentlicht. Neben der heißersehnten deutschen Version von Starfox 64 testen wir auch den brillanten Geheimtip **Blastdozer**, der die meisten VG-Redakteure nächtelang beschäftigt hat und bewerten **Doom 64**, das endgültig im September in deutschen Läden stehen soll, so es die BPS zuläßt.



AUSSERDEM:

- Quake - Saturn
- Top Gear Rally (N64)
- Rascal (PS)
- Riesiger Sony-Wettbewerb

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Dreamworks Interactive

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

Anzeigenleitung: Alan Markovicz
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (314)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (341)
International Account Manager: Michelle Berner (089/4613-360, Fax 089/4613-775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Geschäftsführer: Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

Anschrift des Verlages:
DMV Verlag
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






EISKALTE ACTION
The NHLPA & NHL Present
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY
Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.
® und © 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp. All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.
NINTENDO 64
Nintendo®
THE NEW DIMENSION OF FUN